

La rivista ITALIANA
di VIDEOGIOCHI

Anno III n. 26
SETTEMBRE 1988
Lire 3.500

PROVE E
TEST
DEI MIGLIORI

VIDEOGIOCHI

PER
ATARI
C64/128
C16/44
spectrUM
MSX
AMSTRAD

29
GIOCHI!!!

SALAMANDRA
VS
NETHERWORLD

CHI VINCERA'
NELLA GUERRA
DEI CLONI?

STREET
FIGHTER

UN SUCCESSO
MANCATO?

ROAD
BLASTERS

I VOSTRI GIOCHI
(S.E.U.C.K.)

TYPHOON

QUANDO IL SEGUITO E' MEGLIO DELL'ORIGINALE:

LAST NINJA 2
BARBARIAN II
FOOTBALL MANAGER II

HAWKEYE
L'IMPLACABILE
CYBORG

NIN-NIN-TEEN
...E FU ANCORA VIETNAM

Sei bravo abbastanza per giocare

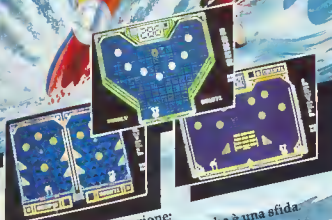
con

STAR
BUY

HOT SHOT

C'è così tanto in Hot Shot - hai quello che occorre per battere Hot Shot?

GOLD
MEDAL
AWARD



Un gioco tutto di azione:
"Veloce, avvincente, un gioco che è una sfida
Originale e simpatico." — Game Machine
"E' favoloso ... e ti lascia senza fiato." — Sinclair User



Disponibili per tutti i formati
CBM64 cass. L. 18.000 - CBM64 disc. L. 25.000
Atari ST L. 39.000 - Amiga L. 39.000 - PC L. 39.000

Go For Gold ... It's Totally

No. 1

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22.55

Addictive

KONAMI SALAMANDER™

TM

SPECTRUM
7.95

ATARI
8.95

Beyond infinity lies the evil galaxy dominated by the forces of the despotic SALAMANDER. A hero must persuade his compatriots to join him on a journey into hell and beyond. Organic

Monsters of destruction, Nuclear Spiders, Infernos burning like raging seas in torment, Caverns of Despair, Demons beyond the dimensions of our minds...

NOW IS THE TIME... YOU ARE THE HERO



© Konami

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21.22.55

CBM64 Cass. L. 18.000
 CBM64 Disc. L. 25.000
 Spectrum Cass. L. 18.000
 Amstrad Cass. L. 18.000
 Amiga L. 49.000
 Atari ST L. 49.000

MIRROR Soft



CBM 64 Disco L. 29.000 AMIGA L. 59.000

FERNANDEZ MUST DIE - Nelle lontane giungle del Centro America, la rivoluzione è nell'aria. Il governo della Repubblica Democratica di El Diablo è stato brutalmente rovesciato ed ora un tambale despotico conosciuto solo con il nome di **Fernandez** governa il Paese. Chiamato dai leaders esuli della tua terra natia, devi liberare il tuo popolo dal giogo del Dittatore distruggendo le basi militari che proteggono Fernandez dall'odio del suo popolo.
 • Jeeps, carri armati, moto, treni e più • Enorme area di gioco • Per alcuni formati opzione 1/2 giocatori • Mappa di El Diablo • In omaggio la spilla di Fernandez

FOXX Fights Back

**FOXX
 FIGHTS
 BACK.**
 E' veloce,
 è diabolica.
 Un grande
 gioco dalla
 Denton
 Designs.



CBM 64 Cass. L. 18.000 - CBM 64 Disc. L. 25.000 - Spectrum Cass. L. 18.000



SOMMARIO

I 'REGOLARI'

7 EDITORIALE

L'evoluzione continua, ma all'orizzonte si profila qualcosa di nuovo

8 POSTA

Valanghe di lettere: un vento che alimenterà il fuoco delle polemiche?

38 AVVENTURA

L'Arlecchino, rispettosamente, lascia al Mago quasi tutto lo spazio...

55 TOP SECRET

Dopo l'abbuffata del numero scorso, una pausa: ma anche una sorpresa!

64 STRATEGIA

Dal pallone...al cannone



GLI 'SPECIALI'

66 PREVIEW 8 BIT: UNA 'ENORME' ANTICIPAZIONE

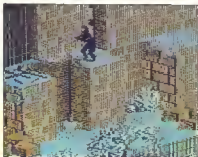
Tutto quello che c'è da sapere (e da vedere) sulle novità dell'Autunno

76 PREVIEW 16 BIT: E' SOLO UN ASSAGGIO

Qualche immagine a 16 bit... ed altro ancora

31 S.E.U.C.K.

Recensioni ancora più 'vere' per i creativi dello shoot'em up



UN 'FERTILE' AUTUNNO A OTTO BIT

12 BARBARIAN II

Il muscoloso eroe lascia la spada e prende la scure, per avventurarsi in un nuovo successo digitale



16 SALAMANDER

Dalle sale giochi un successo che farà arrossire lo

16 HAWKEYE

Una missione 'bionica' che non dimenticherete tanto presto

22 NETHERWORLD

Nelle viscere del Purgatorio...

26 LAST NINJA 2

L'inafferrabile Ninja si avventura nella Big Apple

58 TYPHOON

Sulle ali della distruzione

34 MICKEY MOUSE

E' lui, più roditore che mai!

60 STREET FIGHTER

Niente colpi sotto la cintura, grazie

74 ROAD BLASTER

Battaglie 'on the road'

ABBONAMENTO A ZZAP!

A SEGUITO DELL'INCREDIBILE NUMERO DI RISPOSTE FAVOREVOLI GIUNTE IN REDAZIONE, SIAMO LIETI DI ANNUNCIARVI CHE DAL PROSSIMO NUMERO TROVERETE, ALL'INTERNO DELLA RIVISTA, IL MODULO DI VERSAMENTO DI LIRE 35.000 (PER 11 NUMERI DI CUI 1 IN OMAGGIO E CON PREZZO BLOCCATO PER TUTTO L'ANNO).

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano Direttore Responsabile: Elisabetta Broll
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello Capo Redattore: Fabio Rossi Digital Layout: Adelaide Mansi Redazione: Donatella Elia,
Massimiliano Di Bello, Linda Casati
Radazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468708 Fotolito European Color di Claudio Lavezzi - Milano
Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (Mi) Concessionario di pubblicità: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159
Milano - tel. 02/6882708-5080156 Distribuzione: MEPE S.p.A. - Via Famagosta, 76 - 20124 Milano

Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986
Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento 11 Numeri L.35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.

Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano
Rockford appare su Zzap! per gentile concessione della First Star Inc, la quale ne detiene i diritti

Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT



Nel mistero mondo di Krynn e in corso una furiosa battaglia tra le forze del bene e del male. Otto intrepidi eroi penitono nelle infide rovine del tempio di Nok Tsooth in cerca del prezioso Disco di Mishakal - l'unica speranza di fermare la lotta infernale. I nostri avventurieri se la devono vedere con mostri feroci, lami scheletrici, magie pericolose e innumerevoli altri orrori, ma la strada è sbarrata dal vecchio drago nero Asmodei. Trova la chiave per distruggerlo o sei condannato al fallimento.

Advanced Dungeons & Dragons

HEROES
OF THE LANCE

UN AZIONE ARCADE

Per
SPECTRUM
48/128
CBM 64/128
AMSTRAD
IBM PC
COMPATIBILI
AMIGA ATARI ST

Advanced Dungeons & Dragons
Full of Radiance



POOL
OF RADIANCE

VIVERE LA FANTASIA

La mitica città di Philon è stata invasa da mostri - il tuo compito è di scoprire la natura di questa forza maligna. Un gioco altamente dettagliato, è personaggi attivi, personaggi non giocatori, la Gazzetta dell'Avventuriero piena di storia, mappe e indicazioni, e la Ruota dei Trade. Un gioco rivoluzionario, una grafica altissima, una prospettiva in 3D, una panoramica su combattimento tattico e armi personalizzate, tutto quello che si può fantasizzare in un gioco al computer.

CBM 64/128 AMIGA - ATARI ST
IBM PC e COMPATIBILI



OLTRE L'ORIZZONTE

Tutto ebbe inizio con l'ormai storico Pong dell'Atari, dove — su uno schermo monocromatico — una pallina 'quadrata' rimbalzava colpendo i bordi dello schermo e lasciando una scia evanescente: era il primo videogioco, e presto l'idea che ne stava alla base venne ripresa e sviluppata nel primo BreakOut, il 'gioco del muro'. Fece poi la loro comparsa giochi 'spaziali' come Space Invaders, Galaxians, Defender, Asteroids, Missile Command, seguiti da variazioni sul tema come PacMan, Mr Do, Donkey Kong, Mario Bros, etc. Facevano poi la comparsa, nelle case, i primi moduli che incorporavano giochi 'on la palina', collegabili alla TV, ai quali si poté ben presto collegare un fucile/pistola elettronico o un volante.

L'evoluzione continuava, sia nella sala giochi che nei moduli 'casalinghi', e in quest'ultimo campo nascevano la console Atari VCS, ColecoVision, Mattel IntelleVision, seguite da quelli che già si chiamavano 'computer': Texas TI99A, ZX80/81, Vic 20.

Non tardò ad aggiungersi una serie di computer molto più potenti — tra i quali molti mostrano prima di nascere — e che ancora oggi dettano legge nel mercato del software e fanno divertire la maggior parte di voi. Ma l'otto bit è storia di oggi, oppure è già passato? Qualche mese fa abbiamo avuto modo di esaminare con freddezza l'ombra che i 16 Bit gettano sul mercato del software, e possiamo affermare con sicurezza che per qualche anno ancora i computer a otto bit avranno di che 'cibarsi'; tuttavia il fenomeno Amiga/Atari ST ha assunto una dimensione non più trascurabile, e quasi tutti i giochi commercializzati negli ultimi tempi hanno avuto o stanno avendo la loro 'conversione' su queste macchine più potenti. Nello stesso tempo anche le console hanno avuto la loro evoluzione, e un paio d'anni fa andarono ancora una volta di moda come 'regalo di Natale': chi informerà questa nuova utenza — formata pur sempre da 'videogiochatori' — sulle novità del mercato? E ancora, visto che — con la potenza messa a disposizione dai 16 Bit — si è aperto un nuovo ponte fra il mercato dei coin-op e quello del personal, chi terrà aggiornati i video-giochatori di ciò che accade in quest'ultimo, affascinante universo? La nostra Casa Editrice ha dovuto, in questa ottica, fare una scelta ben precisa, e si è preferito conservare la caratteristica 'a 8 bit' di Zzap! affidando ad una nuova rivista il compito di informare i giovani sul mercato dei 16 Bit, dei PC compatibili, delle console e dei giochi da sala: la rivista si chiama The Games Machine (o TGM, per farla breve), e sarà in edicola fra quindici giorni. Su Games Machine troveranno spazio tutte le novità che non riguardano i computer a otto bit, e in particolare modo la marea di videogiochi che ha invaso le RAM (espansive o meno) delle due macchine più 'chiacchierate' del momento: Commodore Amiga e Atari ST. Cosa dire alla redazione che si occuperà di preparare, mese per mese, la 'cugina' di Zzap! Auguri, naturalmente!

Bonaventura Di Bello



GIOCHI RECENSITI

19 Part 1 - Boot Camp	44	Match Day II (MSX)	53
Barbarian II (MO)	12	Mickey Mouse	34
Basket Master (MSX)	51	Mindfighter	38
Beech Buggy Simulator	62	Netherworld	22
Blood Brothers	50	Night Recer	72
Dream Warrior	29	Ninja Scooter Simulator	72
Europ. 5-A Side Soccer	62	Patton VS Rommel	65
Fernandez Must Die	63	Prof. Snooker Simulator	73
Football Manager II	43	Road Blasters	74
Hawkeye (MO)	18	Salamander (GC)	16
Hopping Mad	46	Street Fighter	60
I, Ball (Amstrad)	61	Sword Slayer	73
Kane II	63	To Hell And Back	37
Last Ninja 2 (GC)	26	Typhoon	58
Marauder	52		



In questo numero proveremo a pubblicare le "parti salienti" delle vostre lettere anziché tutto il loro contenuto, in modo da espiare — nelle poche pagine a disposizione — quanti più lettori possibili fra quelli che lo meritano davvero (a non perché ci hanno fatto dei complimenti, come dicono alcune lingue biforcute).

COME SI DIVENTA RENCENSORI?

"Mi chiamo Simone Cappella e sono da poco un lettore della vostra splendida rivista. Vi vorrei esporre un problema (se così si può chiamare), come si diventa recensori?"

Attendo la risposta al più presto possibile.

Cappella Simone - Mesasana

Le caratteristiche che possono contribuire a fare di qualcuno un buon recensore di video-giochi, sono le seguenti:

- (A) Una conoscenza dei video giochi che copra un arco di almeno tre anni nella storia del software, acquisita giocandosi il leggendario rivale del settore.
- (B) Una buona conoscenza delle lingue italiane ed una capacità di rendere correttamente per iscritto i propri pensieri, che in genere si acquisisce leggendo e scrivendo molto.

(C) Una buona conoscenza (fasciolistica ma importante) della lingua inglese, in modo da poter comprendere senza problemi le istruzioni dei giochi e leggere senza troppa fatica le riviste straniere che parlano di video giochi.

(D) La conoscenza — anche non approfondita — di altri computer oltre a quello in genere utilizzato, in modo da poter fare dei confronti sulla qualità grafico/suonora dei giochi e di poterne recensire anche varie versioni oltre a quella del suo computer.

(E) Una certa padronia nel gioco sotto vari aspetti: shoot'em up, adventure, arcade adventure, strategia, ecc.

(F) Disponibilità di tempo per svolgere il lavoro (quindi niente problemi scolastici o sentimentali).

Queste le caratteristiche che fanno di un ragazzo un buon recensore, o almeno lo fa principale. Per quanto riguarda poi il modo per proporre ad una rivista — ammesso che questa abbia pubblicato una richiesta in tal senso — è necessario preparare un curriculum vitae nel quale si descriva la propria preparazione, il computer posseduto e le perizie che si è tutto quanto può risultare utile a far sapere che siete in gamba; e spedirlo insieme a qualche (esempio di ragionevole) riferimento della rete zone.

Per quanto riguarda Zzap! in particolare, vi possiamo anche dire che sono considerata "preferenziale" (ma non "essenziale") anche per coloro che possiedono di un modem, la conoscenza di

tutti i numeri precedenti della rivista ed il possesso di una buona stampante. CHE ASPETTATE A PROVARE?

LA RIVISTA A' 16 BIT:

BENVENUTA,

THE GAMES MACHINE!

"Il mondo del software e dell'hardware si sta evolvendo, ma voi segretisti il gioco per i sedici bit avevano un angolo tutto loro nella rivista, e adesso è sparito? chi vuole prenderla in giro? [...] E non dite che di giochi per Atari o Amiga non ce ne sono, perché in edicola sono uscite molte riviste dedicate solo a questi computer."

Giorgio Sgarbi - Catanzari

Io sono da poco passato al lavoro Amiga, ma non me la sento santa di abbandonare il glorioso 64 al quale avevo passato due anni di vero "abito" (...). Pensei che abbiate deciso per il meglio pubblicando una nuova rivista esclusivamente per i 16 bit (potevate trovarvi un nome più corto, però, anche se questo significa che adesso dovete comprarmi due).

Salvatore Lullo - Sordani

"... oltre al salto a 16 bit c'è un mondo intero di video-giochi: le console, i giochi da sala, i sedici bit non potete ignorare questa fascia di utenti, anche se Zzap! non potrebbe mai coprire la valanga di giochi relativi a queste macchine."

Enrico Masso - Venezia

Alla massa letteraria rispondono già le altre due, per cui aggiungiamo solo questo con la pubblicazione di The Games Machine (TGM per gli amici, copio Salvatore?) abbiamo voluto prendere in considerazione proprio quelle "fascie di utenti" che non avrebbe mai potuto trovare in abbastanza in un "angolo" di Zzap! o in qualche paginetta in più, e il mercato degli 8 bit è ancora (e lo sarà per molto) fertile di novità, per cui diventa impossibile che muore lo spazio a loro dedicato su questa rivista. E allora godetevi questa nuova "signora" di Zzap!, e fateci gli auguri, perdiana!

STUFF DELLE POLEMICHE?

Io, credendo che le parole non potesse su sottrarre delle polemiche da parte dei lettori [...] mi sono sbagliato, perché se era scaturita una vaga rievocazione di polemiche, [...] La cosa non può certo fermi parlare di ciò che ne siamo sperando veramente delle grosse, ma facendo sapere molto non si sono accorti di aver umiliato nottamente le persone che non possono permettersi di acquistare computer professionali) come Amiga, Atari ST, [...] Lettera firmata con minaccia di rinvio a modo di minaccia pubblicazione).

Salvatore Sgarbi - Roma (L.I.)

L'Angelo della Posta dal precedente mese ha cambiato aspetto, ed è illuminata di parole profetiche, scritte da quel bravo ragazzo dell'Angelo Prima della sua venuta le disordine e l'odio regnavano nelle

due o tre pagine adorne alla posta, ma poi i suoi consigli e le sue parole erano rasoio e illuminato. Adesso la mia vita è cambiata, vado e confesso ogni settimana (prima agli Nattali) ho visioni della Madonna (lilly) e — così incredibile — ho iniziato a studiare [...] e per gli scherzi la situazione stava davvero degenerando, si voleva qualcosa che restasse la situazione di poco lo quasi?

Seguono dell'Angelo. Morici Lugo

"Sono un ragazzo di Montecarlo [...] possessor di un MSX 2 e, in un futuro prossimo, di un 16 Bit (pensa Amiga, che repilo superior aST) [...] e vi ho scritto per fare la vostra conoscenza e per partecipare alla polemica dei 16 Bit. Come ho già detto l'Amiga è superiore a tutti, però ancora non lo ha dimostrato e quindi come dice Luca Vecchia, bisogna fare delle "prove su strada" e non scrivere lettere stupide piene di paroloni che non servono a nulla. Har cento Max 68 (n. 23)? Non si può parlare così di un buon computer come l'MSX che è nettamente superiore al 64 (o che è rasputo)."

Fabrizio - Rimini

"... ho voluto partecipare anch'io a questa discussione e mi associò a Massimo Dandini che a mio parere è stato il più saggio fra tutti quelli che hanno scritto lettere di sfida contro l'Amiga o contro l'AT. Sono veramente stanco di vedere che, di massa in massa, la posta diventa teatro di vicende assurde che non hanno niente e che fare con recensioni di video-giochi o punteggi a TIPS."

Roberto Giannini - Terni

"Ragazzi, è vero, perché litigare fra noi? I fotografi non litigano tra loro perché hanno apparecchi diversi, ma litigano con chi dice che la fotografia è stupida [...] Ogni computer è un miracolo di tecnologia. Facciamo Matto - Monza

"I motivi che mi hanno spinto a scrivervi sono molti, ma il principale è lo spazio che voi chiamate Zzap! Posta, che è a me sembra più Zzap! Polemica! Quello che mi dà dei nervi e che da mesi m'infastidisce e irrita, e poi, sempre la stessa cosa: ma non siete ancora stufi? Io penso che ciascun computer abbia dei limiti, e che prima o poi tutti saranno superati da altri, dopodiché è la vitalità Comunque credo che Zzap! Posta sarebbe migliore se si dessero consigli alla redazione per migliorare la già ottima rivista."

Bolognese Paolo - Firenze (TO)

"E adesso mi rivolgo a tutti i lettori di Zzap!, perché non la firmo di entrare gli altri computer? Ognuno di noi ormai ha fatto la propria scelta: acquistando un computer, che di piacere o no. Vogliamo che la "nostra" rivista si riduca ad una lista di "di ridotte contestazioni"? E allora basta una volta per sempre, ognuno lo pensi come vuole sul proprio computer. Non sarebbe più giusto se in Zzap! posta trovassimo scritto "chiedete e vi sarà dato" anziché "scriveteci ed esprimeremo da soli?"

Valerio Pasquale - Monte S. Angelo (FG)

"Per quanto concerne la Posta, benché l'idea di fondo sia lodevole (ognuno può esprimere ciò che pensa), l'output è un guazzabuglio di risultati e di critiche eterogenee, perché puramente distruttive: sarebbero senz'altro preferibili dibattiti sulla "filosofia del videogame", sulla politica, ecc. Ovviamente, la decisione spetta ai lettori."

Carlo Salvatori - Besenide (BS)

"... e dopo avere aperto il n. 24 una sola parola mi è venuta in mente: BLAAAAA-HRHH!

Quando dico questo non mi rifaccio alla rivista [...] ma alla rubrica della posta, che è venuta decisamente migliorata, leggendo la posta del numero nove tutte le lettere SUI COMPUTER!"

Randall di Galtar (Alas Ruggala Marci)

di Amio - Bologna

Tantissime lettere che ci vi chiedono di smetterla con la tiratura delle polemiche, e sono molto attenti: abbiamo avuto modo di verificarlo — nella mole di lettere ricevute — il danno (collo, altro, non?) che la polemica ha fatto in tutti gli utenti di computer che non siano il C64 o l'Amiga. Solo una domanda ai possessori di C64 o Amiga che ce l'hanno a morte con tutti gli altri computer e i loro utenti: PERCHÉ? Cosa sperano di ottenere?

A Fabio, che ha dimenticato di mettere il cognome e l'indirizzo (che sbadati), diciamo soltanto che — sebbene abbiamo pienamente ragione — se contraddice con la sua affermazione sulla superiorità dell'MSX rispetto al C64, che sia da ogni computer è sempre superiore o inferiore ad un altro per qualche aspetto (grafica, basic, velocità, suono, ecc.).

SEUCK SUL C-128?!

"Non avvertire i possessori di C128 che alcuni giochi per C64 sono incompatibili, ma ricomprando SEUCK, ovvero 29.000 lire buttate via, perché come spiegato da lettori precedenti si ripresenta il programma, peccato che lo abbiamo fatto 2 mesi dopo la recensione. Alin giochi incompatibili sono: Masters (Lis Gold) e International Basket, ma pure ce ne sono ancora."

Carlo Andrea - S. Pietro all'Orto (MI)

"Ma gli signori deboli non si fermano qui! Detti esaltati hanno scritto dicendo che la Shockon Up C-64 non funziona sul C128 perché la locazione 2 di memoria contiene 119 invece di 55. Invece di sparare tali stupidità perché non premere CAPSLOCK e riavviare il test (in modo 64, o course)? Inoltre Masters of The Universe (la schizofrenia n. 1) non funziona a causa non della differenza di stile, ma perché si vive a lat 0 e 1 della locazione 52396, prechiamata manda il modo 64 e 2MHz e nel momento in cui si apre il comando "last", il video viene ripulito."

Paolo - Alessio

"... affermalo dalla lettera di quel due, tra F. McCormick & J. Jacobs, che si nutrono di 22 (scusate il mio) dissenso che il SEUCK non è utilizzabile sul 128. Il numero 64, sono entrato in possesso del SEUCK via posta. [...] Ho inserito il dischetto, ho cancellato il gioco, il SEUCK FUNZIONAVA! Ora il dilemma: o quel due non sanno cancellare un programma, o il mio computer è un genio! Ho voluto dare un'occhiata al mio SEUCK, e ho visto che anche quella funzionava ed allora ho fatto la prova del PRINT PEEK (1 sul mio 128 e sul 64, e i valori coincidono). Poi mi è venuto un dubbio: chi due (che se le danno anche da pratti) non sappiano (o lo sanno dimenticati, tutto è possibile) che per usare un 128, in modo 64, compatibile col 64 bisogna inserire, sulle tastiera del 128, il CAPS LOCK?"

Giuseppe Lorenzini - Genova Bagnole

Che due? Le ultime due lettere sono già una risposta alla prima. Capito, Andrea?

TROPPO SERI?

«Zzap! è proprio cambiato negli ultimi tempi, purtroppo però sta assumendo un'aria sempre più seria, perché non inserisce nella rivista delle battute a doppio senso? Dovreste iniziare a prendere per il collo qualsiasi cosa, dando in queste riviste quel tocco satirico che manca a tutte le altre...» [Dico solo che Zzap! dovrebbe recitare anche il gioco più schiavo con entusiasmo, prendendolo a battute, per far capire meglio di che gioco si tratta.]

Gianluigi Marini - Il Magliaro - S. Benedetto del Tronto (AP)

«Antizipò il personaggio con la vecchia, migliore...» [Effettivamente le miglioramenti ci sono stati, gli errori sono stati eliminati, i giornali è più ricco di notizie più generali, complete, e inoltre ci sono alcune parti rilette. Ma qualcosa c'è cambiando e vedo pian piano sparire quel carattere spumeggiante e divertito che tipicamente della vecchia redazione, la rivista era coloratissima, confusionalista, sempre palcoscenico, stupendamente pazzo. Stile perdendo insomma quello slancio così giovane che distinguere Zzap! da qualsiasi altro giornale e che lo rendeva così azzeccato per noi ragazzi. Dovete capire che la maggior parte dei vostri lettori sono ragazzi di 15 anni, e qui non interessa più molto se manca un pezzo di frase qua e là...] [...], siete troppo seri, professionali, rigorosi; non vi rendete conto che servite una rivista di computer games, non è New York Times?...] [...]

Infine vorrei fare un appunto sulle recensioni dello stesso numero, quelle compilate sono un totale fallimento perché lui non sapeva i commenti dei lettori, che in definitiva sono i dati più importanti per giudicare un gioco. La redazione nulla quindi incassa, non soddisfa e non è così chiara bene il valore del gioco.

Colombo Aldo - Milano

«Chi vi scrive è un ragazzo di SEDICI anni che finalmente vuole nella rivista un visito un buon articolo. Mi spiego meglio lo possiedo un C64 Executive del Febbraio del 1986 e vi seguivo già quando uscirono i primi numeri di Zzap! (adoro il italiano. Parlando sinceramente, la vostra rivista diventerà ben presto lo zimbello di tutti. Zzap! era una rivista impegnativa, seria, scritta con un linguaggio poco filosofoso e così via. E' anche vero che Giulio Rignali e compagnia bella erano più giovani e mischiati ma, sinceramente, e mi dispiace dirlo, la redazione italiana ingenua ancor più la cosa. La cosa più infelice era la Poeta ma a questo proposito vi ha già risposto Alessio da Palermo, con cui mi trovo parlarne d'accordo...» [Ora la rivista è più seria, impegnativa, buona, con recensioni letterarie, posta adeguata e piena di notizie.]

Giuseppe Scarpato - Ostia Lido (ROMA)

«La prima volta che comprai la vostra rivista ero alquanto scettico... ma gli altri riviste avevo avuto modo di leggere recensioni di videogames, ed ero rimasto deluso dalla loro vaghezza ed approssimazione, nonché del peggio formalismo, pensavo utilizzato, che rendeva la già discutibile informazione ancora meno piacevole di quanto già fosse. Acquistai quindi Zzap! proprio il peggio [...] mi misi invece pacatamente a compiere l'operazione che le mie membra mizari erano

del tutto infondati! Avevo scoperto quanto di più serio e professionale possa oggi essere reperito nel difficile campo del software ludico... [...] La formula adottata nella recensione è quanto di meglio si possa desiderare: la tabella riassuntiva, una descrizione esauriente del programma, i pareri personali dei recensori danno una visione ampia e completa del programma ma, sempre, consentendo al lettore di non acquistare più tediosi chiusi e fornendo al più serio un servizio preziosissimo... [...] Altrettanto suppletivo è l'italiano adottato nella traduzione delle riviste inglesi, serio, raffinato, professionale, polito, ma non per questo noioso! **Scarpato Salvatore** - Bussolè (SS)

Aldo e Marco ci accusano di essere troppo seri; Pasquale e Salvatore lo ritengono un pregio anziché un difetto. Chi ha ragione? Ecco un argomento intelligente per coloro che sono tanto intelligenti di poltronisti.

E ancora per rispondere ad Aldo cosa manca ai miei recensitori computer? A noi sembra che manchi anche più nulla del solito. Tolgono spazio ai commenti dei recensori; probabilmente possiedono un C64, e a giudicare bene la recensione inglese di Zzap!64 così com'è, ma non abbiamo il dovere di informare TUTTI gli utenti di computer, anche se possiedono una calcolatrice di quelle che si trovano nei distributori (senza allestire per le masse).

P.S.

Grazie per le FIOKE e per le costruzioni del Top Secret, Pasquale Sarinno pubblichi appena possibile.

AMSTRAD & CO: STANDARD TRASCURATI

«Chi vi scrive è un ragazzo di 18 anni, possessore di un Amstrad CPC 464, e spero che questa volta mi farete il favore di pubblicare la mia lettera, quanto alla esperienza che questo povero Amstradista come me si sente meno solo. Ho notato che nell'ultimo numero vi siete sprecati e avete raccontato Beyond The Ice Palace parlando in considerazione anche la versione Amstrad che, come avete giustamente affermato è notevole...» [...]

Spero che non sia quel tipo letterario di far la loro chi si lamenta di essere preso poco in considerazione come me, giusto per far notare a recensori i soli giochi per il solito C64, Spectrum e qualche volta, MSX. Naturalmente non è che recensire un gioco bene Beyond The Ice Palace significherebbe per tutti il resto della rivista di Amstrad non se ne debba più parlare, cosa che ho notato l'ultima anche che specificate per tutti i giochi che la versione recensisce e quella per il C64 è già solitamente. Non metto in dubbio che voi dovete rispettare le richieste di coloro che espongono la vostra rivista, e che nelle migliori parti dei casi sono Commodori, ma è anche vero che di Amstradisti non ce ne sono così pochi come credete voi...» [...]

Anche per quanto riguarda il TOP SECRET con tutti i trucchi per i vari giochi, insomma, possibile che non si sia qualcosa anche per l'Amstrad?

Donato De Luca - Torino

«Sono da poco lettore della rivista, e da quando l'ho letta la prima volta ne sono rimasto affascinato, sia per come presentate gli articoli (secondo me la vostra critica sono ben fatta), sia dai consigli che

davate ai vostri lettori sugli acquisti dei giochi recensiti lei, purtroppo (e me ne va poco) sono un possessore di un misero C-16 (io so, lo so che è un uomo computer schifo!), che come giochi (dal punto di vista grafico e della giocabilità) non mi dà molte soddisfazioni (anche perché non se ne trovano più). [...] Mi dispiace molto comprare un C64 (che usavo) per guardare ed ammirare i suoi magnifici giochi (un'Amiga non potrei permettermelo), però so che non posso perché i miei vecchi direbbero che devo pensare allo studio a non ai videogames. Adesso arriva la mia richiesta: chiedo se è possibile avere sulla rivista delle recensioni di giochi per il C-16: lo so che ormai le software house non fanno più niente (come dice Max '88 sul n. 24) ma per qualcosa ci dovrebbe essere (ci sono i famosi versioni C-16); quello che mi piacerebbe vedere è la grafica non solo sapere che c'è la versione per C-16...»

Alessandro Bona - Monza (MI)

«In una cosa sulla prima molto ingiusta, e cioè che pubblicare recensioni di giochi solo per la maggior parte come C64, Amiga, Atari ST, Spectrum. A me non è che mi importi tanto, ma ci sono tanti miei amici che hanno il C-16, il Plus-4... [...] I giochi per questo sistema di giochi di Zzap! anche perché non spenderebbero mai 3.500 lire solo per leggere le pagine della posta...»

Bale Giovanni Riccardo - Portici (NA)

«Io di Zzap! non metterei solo quattro o cinque pagine per ST e Amiga, farei delle recensioni anche per il C64, e farei anche per gli ingenui bastardi Spectrum e MSX, se si potesse vedere qualche notizia anche per l'Amstrad e il C16. Vi saluto, sicuro che pubblicherete questa lettera perché Zzap! è un mensile di computer-giochi e non di giochi per il 64...»

Un caro **Dionigi Messer** di Roma

«Vorrei sapere perché giochi per MSX ne pubblicano uno su un migliaio. In tutti gli altri sono per il famoso Atari, o per l'altro famoso Commodore? E per l'Amstrad. Ma allora proprio non ci considerate...»

Reccati Marco - Savona (LI)

«Un altro consiglio che vi do è di dare più importanza ai computer come l'MSX, il C-16 o l'Amstrad, doppiato anche se non molto famosi, non sono certo meno importanti del C64, dello Spectrum, dell'Amiga o dell'Atari...»

Rognigni Paolo - Pianezza (TO)

«Poiché ormai vengono fatte le versioni d'ogni gioco per tutti i computer, mi pare che l'elenco dei giochi "fatti" in base le versioni del gioco avviene normalmente, ma dove c'è una biografia e pagella relative ad ognuna delle versioni provate...»

Vito Federico - Provi di Sacco (PD)

«Innanzitutto vorrei chiedervi di recensire (e se possibile) più giochi per il nostro stupendo sistema dei famosi "fatti" in base le versioni del gioco avviene normalmente, ma dove c'è una biografia e pagella relative ad ognuna delle versioni provate...»

Firmata da un certo **M173** di Cinesella

«La prima è una domanda che mi assilla da molto tempo: perché molti giochi, spesso stupendi, non vengono da recensire? Le cose non possono essere migliori? Se ha intenzione di rispondere che sulle sue pagine ci sono solo giochi regolarmente prodotti e importati, io ti

faccio una domanda: perché tali giochi non sono i più importanti?»

Mario Marco - S. Maria e Monte (Pisa)

Ebbene sì, caro Marco (e tutti gli altri che scrivono sulla stessa linea): Zzap! recensisce e menziona SOLO TO ED ESCLUSIVAMENTE giochi che è possibile reperire con una certa facilità attraverso i canali ufficiali (distribuzione, negozi, vendita per corrispondenza). Lo sappiamo che ci sono tanti giochi bellissimi per ogni computer, ma il mercato funziona in base alle richieste. La Redazione ci fa la mia mettendo tutto, lo avrete certo notato già da un paio di numeri, e cercheremo — per quanto è possibile — di accontentare tutti.

P.S.

Ruggiero, comincia a mandarci qualche cartolina di "lucchi" per Amstrad, e volenti, fate altrettanto per i vostri computer che non appaiono nel Top Secret!

IL QUESTIONARIO DELLA DISCORDIA

«Chi vi importa e voi di dove comprare i vostri, quanto guadagno, dove mangiate... Beh, comunque non si rischia di nascondere e dare ammettere che mi sono divertito a compilare il questionario...»

Mennai Marco - S. Maria e Monte (PISA)

«Per caso, non avete mica scambiato il numero della rivista per la domanda del questionario con un modulo di richiesta di una carta di credito? Ma che ve ne frega di quanto guadagnate in casa e dove andiamo a comprare i nostri vestiti (dei maciati)? Ma chi vi credete di essere voi, le CIA? Non abbiamo nessuna intenzione di rispondere a delle domande di infaragorico di terzo grado...»

Mc Cormack di Jacobs (Atas, lazzari Gurgone) - Adriano (OT)

«Infine vorrei: dove anche la mia lista questionario; altrimenti non molto felice dell'idea che quando sono arrivato alle domande tipo "dove comprate gli abiti?" "quanto prendete i mesi?" allora mi sono proprio arrabbiato perché queste domande avevano il solo scopo di valutare il dato sociale dei lettori e questo non è proprio giusto...»

Giovanni Michela - Trento

«... vorrei porre alcune domande riguardo al questionario del N° 24. Capisco che vi servano informazioni per avere la rivista però che bisogno c'è di fare tutte quelle domande riguardo alla vostra vita. Se io leggo giornali pornografici, noleggio video-cassette e vado al cinema per vedere film di quel tipo e la sera me ne vado in un night-club voi pensate che sia un depravato, e allora? Al posto di The Terminal Man pubblicate Coppola e Company? Se le mie entrate settimanali superano le 10.000 lire, cosa fate? Aumentate il costo di Zzap! fino a 10.000 lire? **Vito Federico** - Ge. Sanpiero (Pisa)

«Chi pensano, ragazzi! Ma non vi ha detto nessuno che la risposta alle domande di un questionario (così come il questionario stesso) sono locali? Le Opere sono pensate che su Zzap! sarebbero apparsi tutti i nomi di



colore che "inseguono i filmetti a luce rossa" o seguono la serie di "Kiss me Lucy"? Quella che a noi interessava erano i vostri dati, non i vostri nomi, in modo da "omnitar la rivista", come diceva - caro Gabriele - a se fra le dieci di migliaia di questionari che tornano molto complicati, ce ne fosse un numero considerevole omnitati alle "direzioni", allora commetteremo colpe più spaccio ai nostri redattori. Per questo, la nostra redazione possiamo sempre in copertina fra i titoli dei video-giochi...
P.S.

Riguardo a Giuseppe Iacobini, lo abbiamo personalmente nella sua insolenza solo perché la cancellata di Zzap! che ha inviato (Parla una rivista di ben 16 pagine!) ci ha fatto letteralmente spaccare dalle risate! E, come si sa, il suo fa buon sangue (forse anche gli spaghetti), chissà...
P.S.

LE MILLE FACCE DELLA PIRATERIA

« sono uno studente universitario (Istituto Ingegneria Elettronica all'Università di Pisa) ed uso il computer, oltre che nello studio, anche nel (poco) tempo libero il 99% del mio software è pirata perché mi piace (e mi fa divertire) di software originale, disotto si trova a Capitan (a 150 Km da casa mia)». **Carlo Salvatori - Besenide (SS)**

«... spiegavo solo la storia del gioco a non come funziona, cioè non dalle ultime spiegazioni. Questo video lo dico soltanto perché il 90% del software che uso è pirata e non mi rendo conto di essere pirata...»

Basilio Riccardo - Porto (NA)
«... perché quando recensivo i giochi non spiegavo anche che tutti bisogna prima per le varie lunghezze. Infatti con i giochi che non sono "PIRATATI" (non comitati) e quindi non ho le istruzioni»

Mario Marino - Napoli
«... Questo è il caso di Arkonard e Farman Formula One per Amiga 500. Voi avete affermato che sono piratati ad usare sul mercato, ma io è dal mese di MARZO '88 che li ho comprati (piratati) lo non come spesso i giochi originali anche perché per l'Amiga costano molto, così devo ricorrere ai dischi piratati che costano meno di diecimila lire. E' possibile che si trovano sul mercato più o meno i giochi piratati che quelli originali?»

M.A.D. - Vilanova di Giussano (ROMA)
«... non penso che la redazione abbia risposto alla domanda "Zzap! comprate o no"? Non dico che Zzap! abbia qualcosa a che fare con i pirati, ma so anche Zzap! non viene gustata la pirateria a tutti è d'accordo e sopprimere perché ha permesso che potesse essere pubblicizzata in alcuni numeri di Zzap!»

Gino Fellegini - L'Orto - Roma
«... pagina 21 dell'ultimo numero di Zzap! c'è una lunga lista di nomi di Software Center togliamela ma a chi volete dare a bere? Questi giochi li ho non recato in Via **** (in caso di pubblicazione potete evitare di mettere il nome) e vi assicuro che sono dei veri e propri pirati. Io per i vostri comitati andate. Il giorno 9 giugno scorso si sono recati al sudetto negozio per acquistare i giochi. Il mio numero ORIGINALE. Sono entrato chiedendo il permesso se erano in possesso di una copia ORIGINALE del gioco e

in caso affermativo il suo costo. Questo mi ha risposto che il gioco lo hanno e che viene a costare 15.000 lire, io gli ho risposto che mi interessava e lui mi ha spedito un coupon che io lo proprio (fina ingiungendo da vero pirata). Dopo 5 minuti lo vedo tornare con un dischetto GMC e alla mia richiesta di spiegazioni mi sento rispondere che il gioco è vecchio, e lui da 4 mesi, sono arrivati 2 copie e le altre due vendute subito, vabbè, da 10.000 lire.

AVETE CAPITATO????????????????
So questa situazione sia bene anche e voi allora la mia lettera avrà posto nel cestino della carta straccia anziché nella pagina della posta...
«... perché la proposta di omnitati...»

«... sono un ragazzo che acquista solo software pirata e a pagare ancora non trovo proprio nulla in... (meglio non continuare) perché sono programmi coperti male, privi di istruzioni e privi di dati. Infatti l'ultimo programma che ho acquistato è stato impossibile Mission (il mio gioco preferito) però non essendo originale lo scrivo di 4125 (pagine) è il gioco, dopo aver superato due torni non cancello più. Però sono costretto ad acquistare programmi coperti dato che con poco e niente ho più di una decina di programmi a mia scelta. Perciò vorrei chiedere a voi e a tutta la software house di abbassare i prezzi ad una cifra più ragionevole»
P.S.

Su programmi pirata è vero che la POKE non funzionano?»

Lettera senza firma e senza indirizzo
«... mi chiamo Andrea e possiedo un MSX. Ho letto la lettera di "I miei amici" ma ho pensato immediatamente di scrivervi. Nella risposta dite che non arriva software in prova per i computer MSX; io ne ho moltissimi (più di altri programmi tutti su disco e la maggior parte irrisolvibile su cassetta). Ho giochi della Konami, Taito, Namco, TAE Soft, Eagle Soft, Byte Busters ed altre marche. Tutti originali. Ho giochi su per MSX che 2, lo sono disposto a mandare del software in prova, in caso a patto che voi dopo la prova mi rimanderete il dischetto (un di schiavo costoso). Per favore rispondetemi o nel vostro bellissimo giornale o per posta. Io i programmi li vendo o li scambio per altri»

Vittorio Andrea - Cepgia (Venizia)
«... sono un ragazzo di 13 anni che possiede uno stupendo MSX 1 e un dischetto Spectrum...». «... però vi devo dire le cose che...» [perché molti giochi recensiti da voi esistono anche per MSX spedito per posta da Amy Moves, Ghostbusters, Namco, Bm, Tempest ecc. e per volta che per MSX non c'è software originale ma per DOS non ne esce ogni mese e purtroppo ne spesso lo compro perché di software originale non ne esce molto] **Torquato Fabrizio - Macerata**

«Qualche cosa per scrivere riguarda tutti i miei giochi. Io li vendo e gli altri comprati e che leggono queste super riviste. L'altro ieri ho comprato Goshup in italiano (piratato). Annulla e c'è il cancello e (forse) scopro che il gioco costa 5 milioni, non registra né ricordo né più e per giunta non è nemmeno in italiano! E quando sono andato a reclamare mi hanno detto che il gioco non è assicurato nessuna responsabilità. I giochi che vendiamo! E me l'hanno detto con un tono tale che avrei dovuto essere PIRE»

ditor e lucifari tutti. Essendo questo impossibile approfittò di questa rivista per scrivere "GUERRA APERTA!" a tutti i pirati che la leggono»
Giuseppe Andrea - Reggio Calabria

Can Aldo e Riccardo, su Zzap! trovate a tavole SEMPRE E SOLTANTO LE RECENSIONI! Se scritto sulla copertina, no? E se volete che i vostri giochi abbiano le attenzioni e l'attenzione correttamente allora **COMPRASTE SOLTANTO ORIGINALE** (se i negozi sono lontani dal luogo dove abitate, c'è sempre la vendita per corrispondenza). Sappiamo che i prezzi sono quelli che sono, ma la redazione di Zzap! non può abbassare i prezzi, anche se ogni sera ci fumiamo per mezz'ora per abbassare per inviare un messaggio telegrafico a tutte le case di software.
P.S.

I lettori Vito Andrea, Tiziana Fabrizio e M.A.D. di Vilanova sono pirati di andare a leggere anche la risposta alle lettere sul tema "Amstrad & Co. standard francese". Grazie

CHI E' COSTUI? (Ovvero: Il Caso Bittanti - XXVII Puntata)

"Sperabile Zzap!, scrivì scrive è una che non lo ha mai fatto prima, comunque penso che voi conosciate chi il mio cognome lo sono G.A. Bittanti (non ho niente per evitare possibili confusioni). Invece di quel pezzo esaltato di mio fratello maggiore che si fa chiamare IL FILOSOFO. Non so perché vi ho scritto queste lettere, fra l'altro all'insaputa di Meneo, ma serviva che dovevo confessarmi. Leggo anch'io Zzap! e lo trovo veramente una delle migliori riviste di video-giochi e computer, sicuramente la numero uno in Italia, ma mio fratello Italia Zzap! come un vangelo.

Tiene tutti i numeri gelosamente nascosti e riposti con cura negli scaffali della sua camera e li legge ogni sera. Mio fratello Meneo è un po' pezzo, ma mi fonda è un bravo ragazzo. Quando gli ho chiesto perché non rispondesse a loro e chi lo invitava mi ha risposto "Perdonami, perché non sanno quale che scrivono". Quando poi gli ho chiesto cosa ne pensava degli altri polemici è Soco mi ha detto "Poveri mortali, non sanno più esprimersi...". Ah, sì, mi ero dimenticato di dire che il vangelo sono io e che il perché della sua "luga", se così si può definire, comunque di una cosa sono certo: non è defensiva! Conosco troppo bene mio fratello per poter dire che non abbandona il gioco così facilmente, ma è di una cosa sono sicuro: passerà un po' di tempo e mio fratello non sarà più, ha detto che vuole mandare a godersi le vane liturgie. Non osiamo e capire perché perché carta gente si ostina a dire che non c'è polemica e dibattito, non avendo mai visto un simile caso su Zzap! da remoti tempi di Spadoni. Sono una cosa non capisco, chi è quel discolo di WWZ? Lui lo legge, chi glielo chiedo? E FFS verrebbe...? Sbarriamo a vedere Beh, cosa è buona battaglia»

G.A. Bittanti - San Paolo All'Orto (MI)
Ma il Filosofo non era figlio unico? Ragazzi, non sapete più cosa inventare, ah?

SI RIPARA DI GRAFICA

"Sono un ragazzo di 14 anni e vi scrivo per contrabbattere quello che ha detto SAN nel numero 25. Quello che dice sono in parte vero. Purtroppo non ho avuto occasione di vedere Tina Last Nina, ma posseggo Defender Of The Crown e lo considero un ottimo gioco perché oltre ad avere un'ultima grafica è un gioco di strategia [...] e posso dire che il gioco più giocato da me e dai miei amici. Ormai ho finito moltissimi volte ma mi piace provare a imparare nuove strategie. Io preferisco la grafica ha un ruolo importante (non principale) perché ho visto molti giochi rovinati da una cattiva grafica come Samson. Al giorno d'oggi siamo nell'era della grafica e perciò bisogna adattarsi»

Rossini - Bolzano
«Sono colpevole videogiochi SAN, io sono promemoria d'accordo per il tuo parere su The Last Ninja, ma non puoi insultare Defender Of The Crown, questo gioco, infatti, oltre ad avere una stupenda grafica, è un gioco in cui occorre strategia e soltanto un gioco riuscirebbe con la prima 3 punti si terminano con 2 volte. Comunque ha ragione a dire che non è la grafica a prevalere su un gioco»

Ciro Domenico - Milano
«vorrei rivolgervi proprio e questa persona (SAN) [...] - accusarmi mi è diventato che sono stupido del letto che è la Tina Last Nina non pratica. Comincio con la promessa del mio maneggiamento per quanto riguarda la serie grafica del gioco [...] ma non è per criticare questa lettera, anzi, sappi che se avessi avuto il tuo indirizzo te l'avrei spedita a casa. Ora sia a sentire sono perfettamente d'accordo con te dell'inefficienza di alcune persone che guardano i pareri sulla grafica e sulla qualità del gioco. Il mio gioco, lo possiedo. Drud ed è il mio gioco preferito, insieme a G.A. The Nipper, il Paradroid e 1942, e mi sono sempre dire da alcuni compagni di scuola, che non hanno visto solo le foto, che per loro la schifo. Ora, dico - un gioco d'esperienza si bello da vedere (non necessariamente) ma soprattutto bello e divertente da giocare! [...]»

Quindi, cari amici SAN, io lascio il mio indirizzo con la speranza di mettervi in contatto con la per poter discutere di questo argomento più dettagliatamente e fare un po' di amicizia»

Colonna Fabrizio - Garbagnate Milanese (MI)

Il discorso sull'importanza della grafica sembra prendere una pagina molto misteriosa. Scrivete ancora, e io, SAN, se ho voglia di scrivervi a telefonare lascio sapere il tuo indirizzo, visto che molti lettori hanno voglia di contattarvi.

P.S.
Se avessi un Modem, potreste inviare in un "dibattito telefonico" su uno dei BBS più vicini alla vostra residenza, non vi pare?

DE GUSTIBUS... (Recensioni...) (all'1?)

"Alcune volte vorrei recensire mi fanno andare in bestia (vedi Orcon) perché i giudizi sono fatti dalla parte del giocatore medio, infatti, in alcuni casi, sembra che per voi finisca un gioco sia una scocchia. Nel caso di Orcon affermate "nel giro di 4 partite ho finito tutti i personaggi mentre io (giocatore medio) con 4 partite sono arrivato a malapena alla fine del

primo picasso. E poi, quando finalmente si è messo a fare un gioco, voi subito lo lapate con "troppo facile!". A questo punto vovvè! una rinfascione da parte degli altri lettori, o io non capisco niente oppure c'è una vostra effettiva superiorità nei giochi (e lo credo, state tutto il giorno lì!). Come in una bella pemmica o non dire a Platoon la Miedaga d'Oro? Come gli manca?

Corrispondente Fabrizio - Via S. Teresa, 1 - 34100 Trento

"Nel n° 25 c'era una recensione su Inter national Soccer che m'ha lasciato di stupefazione. Questo atteggiamento è dovuto al fatto che sono in possesso di questo videogioco. Infatti, dopo averci giocato parecchio, il problema della grafica si è fatto sentire molto, al contrario di quello che lui ha affermato, come anche l'estrema semplicità nel fare dai 3 ai 9 goal! Quindi non sono d'accordo con la tua recensione. Cosa ne pensi?"

Corrispondente - Via G. Randaccio, 64 - 37134 Verona

"Cokeur si, i vostri giochi su giochi mi sembrano un po' sbilanciati, infatti oltre a Rastan citato più volte nella Poole vi sono altri giochi, i seguenti sono un esempio. Pac-Land: questo gioco da computer mi sembra un 92% ma al massimo un 80%, dato lo scemassimo di che prova da dopo due partite Bangkok Knights questo schizofrenico della più consumistica gioco non si merita per nessuna ragione un 90%; se spensate a me gli darai un 70% data le facilità con cui si riesce a terminarlo International Soccer: su questo gioco ho molto da ridire dato che quel 90% è stato per mele regalato, infatti i 9 livelli di gioco sono estremamente facili, il tempo non si ferma quando la palla esce dal campo o vice versa, non esiste tempo e grafica e in più ci sono molti trucchi per fare goal al computer".

Corrispondente - Milano

"I. Scherzi e parte vuole sapere come si definisce il giudizio totale nei giochi recensiti. Per esempio Pac-Land, secondo la media matematica avrebbe dovuto avere il globale del 88,6% invece del 92%. Allo stesso modo per The Thugs vale il 55,4%, invece del 69% (ESAGRETIQ)".

Corrispondente Marco

"Sono d'accordo che è molto polemica su riguardo ai recensitori, i gusti sono tutti diversi, ma la stupida cosa è questa: Mission Impossible 2, dello cinematografico, non è altro che una scappatozzella del primo, con un paio di riocchi, ma nulla di innovativo. Su M.C. addirittura viene considerato una vera e propria schizofrenia!". L'altra dubbio è Rimuover. Voi lo umiliate negandogli la sufficienza, mentre C-VG gli appoggia 9. Il difetto è avvenire del mio, ma su M.C.

Cia mi chiedo, chi ha ragione?"

Corrispondente - S. Pietro all'Orto

Parliamo dell'ultima. Caro Andrea, se proprio vogliamo paragonare Rimuover a Imp. Mission 2, è doveroso un aspetto importante che pesa sulla qualità globale di un gioco: la "personalità" dello schema di gioco. Rimuover, onestamente, non è che un riprendere lo stile sovente di Defender (mai sentito?) o Scrambler con qualche tocco grafico e strutturale, ma per si riduce ad un'azione ripetitiva. Per Imp. Mission 2, invece, voglio solo fare notare che il suo predecessore stile tutto un'emozione, per cui

non penso che tutti quei Rokyte in più siano rotti (anzi sono di ricambio). E non dimentichiamo che senza l'offesa per il collega Garbi M.C. si occupa delle recensioni di giochi solo marginalmente (infatti c'è un solo scontro), mentre i nostri redattori non fanno altro — e poi, su un numero di M.C. che a leggo tutti i mesi ed apprezzo moltissimo in tutto il mondo che rimane oltre a Flyworld! abbiamo visto eleggere i giochi del mese il poco "Time Fighter", che su Zap! ci avevano rifiutato di tradurre perché veniva meno del 25% (e così su tutte le altre riviste inglesi che lo avevano recensito). Per cui non stupirsi poi tanto di alcune recensioni: me considerate più orientamento e soprattutto non solo nel "punteggio globale".

Riguardo poi al problema della "giocabilità", o difficoltà di un video-game, suscitato da Fabrizio, Alberto e Domenico, possiamo solo dire che in questo settore non è molto difficile dare un giudizio: quando i giochi vengono provati nella redazione (dalla più semplice come saggi) ai joystick si assieggiano giocatori esperti come anche redattori che passano il 90% del loro tempo davanti alle Avventure o ad altri giochi di strategia, per cui si arriva ad un giudizio abbastanza equo sulla difficoltà: inoltre è accaduto che, nelle stesse settimane, abbiamo ricevuto lettere che definivano "impossibile" un gioco ed altre che lo giudicavano "troppo facile". Comunque sono sicuro che non dovremo aspettare molto per conoscere le vostre idee e le vostre proposte sull'argomento. Dai signori!

COSA NE PENSATE?

"PUBBLICITA'". La pubblicità è molto dannosa, piena di oroscopi, topolini e donne in costume... me la vedo pure sempre pubblicità.

TOP TEN

Può che top ten era "top thirty", che era esagerato, e fortunatamente la rubrica "paradisi" è stata soppressa. Una piccola "top ten" nascosta da qualche parte non farebbe male (ma neanche bene...)

STRATEGIA

Sono l'ultima pochi, i giochi di strategia?

RECENSIONI

Le recensioni dovrebbero essere consigli su cosa comprare, non su cosa non comprare. E quindi molte e ingiuste pubblicazioni che recensiscono la "schizofrenia" a molti perché il fatto che un gioco non sia recensito su Zap! significa di più che non è degno di apparire su una tale rivista, è ingiusto perché non mi sembra bello valutare un programma, seppur non di alto livello, costato giorni di lavoro a comunque più sempre creazione dell'immagine. Il nome forse servirà in Inghilterra, dove i programmi sono pubblicizzati anche in TV, per dare il giusta valore a schizofrenia presentando come miracolo, ma non in Italia, dove di videogiochi si parla solo su Zap!

SIGNORE DEI PUNTEGGI

L'idea e buona (per se nell'effettiva originale) la sfida del punteggio aggiunge un supporto in più alle videorecensioni, quasi viene da dire per similitudine a lotto tra i giocatori. Però, peccato che chi non possiede la FORZA sia l'INGEGNERO, e con l'INGANNO penetra nella memoria del computer modificando il meccanismo dei giochi originali in modo da renderlo più facile, più umano, più da similitudine. Que-

sti persone, scomparso il Signore dei Punteggi, si sono tutti nella pagina dei TRUCCHI.

Certo le ricerche svolte da dopo tanto tempo un videogioco prima insolubile: DOPO TANTO TEMPO PEROTI! Non è affatto incoraggiante leggere la recensione di un bellissimo gioco e trovare all'inghiottire successore la mappa o la palla per le vite infinite non c'è più "vite". Questi trucchi devono variare impiegati solo come ultime risorse, quando proprio non si sa più come fare. Calcolando che prima di entrare in possesso di un gioco recensito passeremo anche due mesi e che per trascinarci di giocare ne passeremo altri tre, la cosa dovrebbe essere pubblicata con un anno di ritardo. Assolutamente da evitare le mappe: un gioco d' esplorazione previsto di gioco diventa un abito di "shoot 'em up".

Lettera allegata ad uno dei questionari

Innanzitutto ci scusiamo col lettore, di cui abbiamo prima non e indurci (questione fra i questionari "ah") ma che tuttavia ci ha colpito per lo stile "raffica" della sua lettera. Come vedete sono tutti argomenti che già toccano, e dopo che non avremo detto la nostra vorremmo che anche voi ci scriviate per esporre la vostra opinione su vari punti.

Cominciamo con la pubblicità. Quello che appare su Zap! a pubblicità di videogiochi (e se ci pensano bene, è un servizio che vi preannuncia i titoli di prossima uscita), così come su Quest'invito aprire pubblicità di ruolo ad accessori su TopTropolis giochi di televisione, videoregistratori e film, o — intendendo all'informatica — su M.C. Microcomputer la pubblicità di computer, periferiche, programmi, gestionali o prodotti di consumo (dischetti, etc.). Il mondo, quindi un po', gira attorno alle pubblicità: cosa vedete accanendo la TV? Cosa sentite accendendo la radio? E cosa leggete aprendo una rivista? Anche Zap! è una rivista loro nostra, per cui non pensiamoci più.

E poi, lo spazio che Zap! dedica alla pubblicità è abbastanza fisso e già predisposto, per cui non lascia nulla al contenuto della rivista. Oppure preferite che la pubblicità scappi e il prezzo delle riviste aumenti?

Ed ora parliamo di Top Ten. Questo, anche se il lettore non lo ha preso in considerazione, è un argomento importante su quadrato nell'etica del primo "obiettività della recensione". Infatti, se la recensione di cinque o sei persone (i redattori) può rivelarsi "completa" o non molto generalizzata, il giudizio di centinaia di lettori è invece un sicuro indice di gradimento, e può servire a guidare tutti gli altri che ancora non si decidono sull'acquisto di un gioco. Per cui noi saremmo favorevoli allo Top Ten, e probabilmente la rivista sarà presto, ma in ogni caso vogliamo sentire il vostro parere.

Per quanto riguarda i giochi di Strategia la risposta è: no, non sono pochi, me li sono già stati un basso livello di richiesta e quindi una simile risposta da parte degli importatori. Ora qualcosa si sta muovendo, ma come abbiamo avuto modo di dire in un'altra risposta dovrebbe essere anche per i distributori, e di conseguenza poter così contare sulle nostre recensioni di tali giochi.

A proposito di recensioni, siamo passati a questo esperto MOLTO delicato: bisogna recensire la schizofrenia? Come il nostro assennato lettore dice, in Inghilterra è necessario perché anche questo tipo di giochi viene sostenuto dalla pubblicità, ma non dimentichiamo che a volte delle "schizofrenie" vengono presentate solo come di paginazione pubblicitaria su Zap! per poi non più prime delle loro uscite (vedi Houdini o Gun Smoke), e in questo caso chi può avvertirvi se non no? Non fatevi alludere con le risposte.

Il Signore di Funlight su Zap! inglese continua ed espone, ma, vale la pena delle parole e delle catture tipo "E' spento", abbiamo pensato che a questo punto sarebbe una presa in giro. Non siete forse d'accordo?

E in particolare sul problema delle pubblicazioni di trucchi e mappe per un gioco appena uscito, c'è molto da discutere. Quando bisognerebbe pubblicare? Per le mappe possiamo capire lo sponimento, dato che sono così grossi che uno deve vederle per forza, ma che è dice, caro lettore, di andarsela subito e inserirle le POKE in memoria? Esiste anche una virtù chiamata "perseveranza": Ma forse è meglio sentire cosa ne pensano i nostri lettori. Vogliamo solo aggiungere qualcosa sul problema dell' "avanzamento" di lotto e POKE, vale, non della redazione italiana non abbiamo il tempo per provare tutti i trucchi che ci giungono dall'estero e dall'Italia, ne lentamente possederemo tutti i giochi (rispettando regolarmente i campioni e chi ci ha inviati dopo un certo periodo, non lo esageriamo!), per cui non possiamo che lodare dei vostri trucchi e di quelli dei nostri colleghi d'Oltremontana. Inoltre aggiungere che se i giochi da voi posseduti non sono originali moltissimi trucchi potrebbero non funzionare, OK?

Tanto per finire in bellezza ad offriamo per i vostri clienti, ecco altri tre argomenti per i prossimi dibattiti, non meno importanti degli altri:

(A) Sarebbe una cattiva idea inserire in Zap! qualche pagina sulla telematica e predisporre uno spazio apposito in qualche BBS per i lettori che possiedono un modem?

(B) E' giusto pubblicare gli indirizzi di chi scrive affinché si apra una serie di "contatti diretti" come accendere le opinioni accadrà ancora) per la Avventura?

(C) Pensate davvero che il prezzo di Zap! sia un "furore" (ci sono state due o tre lettere sull'argomento). Non che si abbia l'intenzione di abbassarlo in caso di risposta positiva, ma vi siete guardati intorno quando siete davanti all'edilizia, voi che vi sentite derubati? Dovete dare, e scrivete subito, per chi mantiene voi leggere questo paragrafo noi stiamo già lavorando sul prossimo numero di Zap!.



BARBARIAN II - THE DUNGEON OF DRAX

Palace Software, Cbm64/128 cass. £ n.p., disco £ n.p.; Spectrum/Amstrad cass. £ n.p.
Joystick (anche tastiera sullo Spectrum) Versioni Recensite: C64 & Spectrum

• Il seguito della Palace al classico gioco di spada e magia



Al termine di Barbarian — The Ultimate Warrior, il nostro barbaro riusciva a salvare la Principessa Marianna strappandola alle grinfie del malvagio Drax, dopo aver massacrato un notevole numero di guerrieri. A questo avvenimento ne seguirono altri più clamorosi, naturalmente. Ma il malafico Drax riuscì comunque a sfuggire

alla spada del barbaro, rifugiandosi nei recessi più profondi del sotterraneo del suo oscuro castello, e tramando una personale vendetta contro l'intero Regno Gemmato — e soprattutto contro lo stesso guerriero barbaro e Marianna.

Esiste ora un solo modo per fermare Drax. Entrambi gli eroici personaggi — ognuno dei due esperto nel combattimento all'arma bianca — devono recarsi fino alla tana di Drax e mettere fine ai piani dello stregone. Soltanto essi posseggono le doli per sopravvivere ed un viaggio così rischioso e agli orrori del suo covo. La loro missione conduce attraverso aridi territori vulcanici a caverna sotterranea fino al sotterraneo del castello a un santuario segreto dello stesso Drax.

Vi viene offerta la scelta di interpretare la Principessa Marianna o il famoso barbaro. Entrambi hanno con sé delle armi formidabili, il guerriero possiede una potente spada da guerra, e la principessa una splendida spada. Entrambi possono eseguire una serie di mosse di attacco e di difesa. Le ferite sottraggono energia, visualizzata in alto a destra sullo schermo di gioco. Quando questa raggiunge lo zero, il protagonista perde una delle sue cinque vite.

Ognuno dei quattro livelli è popolato da una serie di orribili mostri. Beste a forma di dinosauro, uomini di Neandertal, scimmioni e



▲ Il Dungeon Master nella versione Spectrum...

gallinacci mutanti nella Terra Ande lasciano il posto a larve giganti, orchi, "cose" che spuntano da pozzi senza fondo, strani quadrupedi carnivori senza occhi od occhi che lanciano raggi mortali negli ultimi livelli. Se arriverete a sfidare un gigantesco essere mutante pieno di tentacoli ed un violento demone rosso sarete quasi giunti alla battaglia con lo stesso Drax. Una serie di colpi ben calcolati riduce l'energia di questi temibili avversari a zero, sebbene per alcuni di essi (come l'uomo di Neandertal) basti un solo colpo diretto a tagliare la testa.

Ogni livello è fornito da una serie di circa 28 schermi da esplorare con l'aiuto di una bussola/spada nella parte bassa dello schermo. Le pericolose fosse possono essere superate saltando, ma se dovessero capitare di precipitare nella loro oscurità avrete perso una vita.

L'esplorazione viene a volte interrotta da porte chiuse per aprire le quali occorre trovare la relativa chiave. Altri oggetti forniscono nuova forza e resistenza agli eroici dai nemici, mentre la gemma e lo scudo proteggono dell'idolo Vivente e dal Demone.

▼ ...e in quelle Commodore 64...



Il Barbarian originale fece colpo per la sua scena di sangue, ma questo Barbarian II è anche più terrificante! Dal semplice gioco di combattimento a due siamo passati ad una serie di orribili creature che fanno ai nostri due eroi le cose più infami e disperate. I mostri nascosti nei pozzi, ad esempio, spuntano via i teschi dei guerrieri dopo averli trascinati, scattanti, dentro la loro tana per masticarli fra le loro imponenti fauci nell'oscurità delle loro tane. Tutta questa abbondanza di violenza e di orrore è stata splendidamente riprodotta attraverso una serie di aperte ottimamente delineate e di fondali astrattamente ricchi d'atmosfera. Lo stesso barbaro è disegnato con fine realismo, basta guardare i muscoli che si muovono nell'agitare l'ascia. Anche il suono è ai massimi livelli, con una ricchezza di effetti sonori che riproducono fedelmente i colpi ed il suono del martellamento (Argghh!) — la risata del Guardiano è particolarmente impressionante. E' facile lasciarsi prendere dalla violenza del gioco grazie alla sorprendente caratterizzazione dei "cattivi". Più di una volta mi son ritrovato a gridare contro un mostro, deridendolo per la mia superiorità! Se siete in vena di lotta sanguinaria non posso che raccomandarvi di tutto cuore Barbarian II. Dunque, dove ho messo la mia ascia...



Chiunque sia di bocca buona per la violenza digitale si farà irrequieto dalle caratteristiche di Barbarian II. Mai prima d'ora una tale abbondanza di folle sanguinarie era stata così ben distribuita sopra lo schermo di un monitor! L'immaginazione dei programmatori deve essere stata spremuta al massimo per dare vita a mostri così terribili, e l'attenzione dedicata all'aspetto grafico è incredibile: i personaggi dei giocatori sono stupendamente definiti ed animati, e si muovono attraverso schermi pieni di avversari altrettanto ben disegnati. Tutti e quattro i livelli sono ben programmati e ben realizzati graficamente, dotati ognuno della sua particolare atmosfera. Barbarian II è anche carico di tocchi umoristici (e a volte piuttosto disgustosi), come il Dinosaurio che inghiotte la testa del personaggio dopo avergliela attaccata con un morso, o i mostri tentacolari che riescono l'eroe nella loro loro terribile buche. Sono cose che liberano fuori davvero il peggio di ciò che avete dentro! Devo ammettere che far saltare via la testa ad una creatura con un colpo ben assestato mi ha dato spesso una notevole soddisfazione. Se Barbarian ha soddisfatto la vostra natura sanguinaria, allora non lasciatevi sfuggire Barbarian III!



▲ Tenete sempre la vostra ascia a portata di mano, non si sa mai...

Anche stavolta i programmatori della Pelae hanno fatto le cose come si deve. Sto parlando della versione Spectrum, naturalmente, che sebbene QUASI monocromatica sembra possedere persino più atmosfera di quella del cugino di casa Commodore (a questo punto molti 64bit riaggraveranno questo riquadro e lo bruceranno urlando e ridendo). Infatti la scelta del fondo monocromatico ha permesso di raggiungere, nella definizione e nel movimento degli sprite, una definizione impareggiabile, che ricorda molto Way Of The Exploding Fist, ed un aspetto quasi 'fumellioso'. Non mancano i particolari così d'atmosfera, come gli scheletri di passero villime disseminati lungo il cammino, le torce accese e il fluido liquido scuro che filtra dalle pareti di pietra scendendosi untuoso sul pavimento, e le notevoli dimensioni degli sprite danno al tutto un aspetto da film mitologico. Certo il suono non raggiunge gli standard del C64 (sarebbe impensabile che uno Z80 avvolgesse il lavoro di un chip sonoro, anche se questo viene visto come un 'difetto' anziché come un semplice dato di fatto da molti Commodore fan 'altresisti'), ma cosa importa? Chi possiede uno Spectrum (48K) ha già da tempo rinunciato ad aspettarsi colonne sonore ed effetti speciali digitalizzati, e si gode le altre qualità dei suoi giochi. Barbarian II è e sarà ancora per molto un successo sullo Spectrum come sul C64, e se già vi eravate assati di furiosi e sanguinosi combattimenti del primo, il secondo vi terrà inchiodati allo schermo col suo contorno di ricerca e di strategia: correte a comprarlo!

Il globo aiuta a superare gli effetti fatali degli incantesimi lanciati da Drax. Una volta raccolta, tutti gli oggetti vengono visualizzati in fondo allo schermo. Preparatevi all'epica missione che vi attende, mostri minacciosi e terre misteriose vi aspettano. Tenete stretta la vostra ascia/spada e lanciatevi verso un'azione orribilmente avvincente: solo il barbaro e la principessa potranno arrivare alla fine di questo viaggio.

PRESENTAZIONE 91%

Struttura grafica dello schermo ben definita, comandi affidabili e scelta del personaggio.

GRAFICA 95%

Ben definita ed animata, con sequenze umoristiche e violente.

SONORO 92%

Effetti sonori realistici e divertenti (sul C64) che danno vita ed un'atmosfera molto realistica.

APPETIBILITÀ 96%

Violenta azione mescolata ad elementi di esplorazione che rendono il tutto immensamente avvincente.

LONGEVITÀ 94%

Con quattro diversi livelli e 21 avversari da affrontare, vi offrirà ore ed ore di entusiasmante gioco.

GLOBALE 94%

Fino ad ora il migliore (e più sanguinoso) beat'em up ed un'eccezionale seguito di Barbarian.



**DIABOLERIA
ELETTRONICHE**
LASER GAMES
SCACCHIERE
POCKET
GAMES
... ED
ALTRA

6 BIT
AMIGA
ATARI ST
MS DOS
8 COMPATIBILI
... 32 BIT

the GAMES machine

CONSOLE
ATARI
SEGA
NINTENDO
... PC ENGINE

COMP
LE NOVITA'
DA
BIOCHI

the 16-BIT GAMES machine

IN EDICOLA
DAL 15
SETTEMBRE!!!

AMIGA
ATARI 31
PC MSX DOS COMPATIBILI
APPLE IIES MACINTOSH
ARCHIMEDES

TUTTE LE
NOVITA'
CONSOLE

ESCLUSIVO!

IL 16 BIT AMSTRAD COSTERÀ
MENO DI UN AMIGA ATARI 31

SPECIALE
COIN-OP



PC ENGINE
IL MOSTRO NIPPONICO
CHE MINACCIA DI SCHIACCIARE
CONSOLE E COMPUTER A 16 BIT!!!



TEST

Gioco
Caldo

SALAMANDER

Imagineri: C64 cass. £12.000, disco £15.000; solo joystick;

• Una conversione incredibilmente fedele del colorato e frenetico seguito di Nemesis.

Ai confini dell'universo esiste un gruppo di stelle che forma la Galassia di Taito. In questa galassia esiste un sistema solare chiamato Laito, formato da cinque pianeti: Eioneus, Lavinia, Kiorke, Odyssus e Laito stesso. La sua civiltà, ve-



Ho sempre considerato Delta come l'ultima parola sui giochi alle Nemesis del C64, ma ecco arrivare Salamander, la conversione ufficiale della Konami, ed è incredibilmente simile alla versione da sala giochi. Riesco a stento a credere che sia possibile una conversione così accurata di un gioco! Persino lo schermo iniziale, completo di scritte in giapponese, sa di colpo. La quantità di lavoro speso nella realizzazione grafica è più che evidente, ma le velocità e lo schema di gioco non si sono lasciati sopprimere dai colori e dalla difficoltà. Il numero di sprite presenti nello stesso momento sullo schermo è davvero impressionante ed il ritmo di gioco è estremamente frenetico in ogni istante, con bombe e proiettili che schizzano dappertutto. Il melo di raccolta delle armi è davvero ben realizzato — ogni caratteristica ha la sua particolare agilità — cosicché non c'è possibilità di confondersi su quale arma implementare sulla propria astronave. Il senso di potere che si sciolta dotando la navicella di tre fuochi multipli ed un laser gorgogliante è favoloso: si finisce con l'incalciare gli alieni ad attaccare! Per dirlo semplicemente, se prendete Nemesis e Delta, il mescolate togliendo da ognuno il difetto che possiede, quello che vi rimane è Salamander.



▲ Non fatevi intimorire dalla moltitudine di nemici; ci sono molte armi da raccogliere, ancora

chi di 100 milioni di anni, è diventata, un secolo dopo l'altro, sempre più progredita e ricca, dotata com'è di un incredibile potere psichico conosciuto come il potere del sogno che frantum.

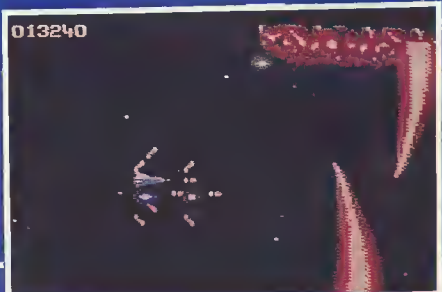
Questo dono consente loro di

guardare dentro il futuro, ma quello che videro fu abbastanza orribile da riempire di terrore il cuore di ogni abitante del sistema di Laito — la distruzione totale! Questa rivelazione fu trascritta su tavolette di metallo e di pietra, co-

nosciute come 'La Predizione', ma col passare degli anni esse andarono smarrite sui cinque pianeti.

Ora è giunto il tempo in cui la profezia si avvererà, e la civiltà battiene il respiro. Come annun-

013240



Mi sono divertito tanto con la conversione Konami dell'eterno classico Nemesis, che fece la sua apparizione nel Maggio '87, ma di fronte a questo seguito essa diventa a dir poco insignificante. Sin dai primi attimi di gioco appare chiara la netta superiorità di Salamander rispetto al suo predecessore, e la sua incredibile somiglianza con l'originale da sala giochi. La definizione grafica è il massimo che al più può chiedere da un C64 nel tentativo di imitare quella di un coin-op, e viene completata dal fluido movimento degli sprite attraverso fondali dettagliati e scorrevolissimi. Non c'è da impazzire col tasto di Shift per attivare le armi, come accadeva con Nemesis, ed il sistema di controlli nella sua globalità è davvero comodo. E doveva esserlo per forza! Definire questo gioco movimento significherebbe minimizzare; il primo livello è apprezzabilmente rilassante una volta che avrete giocato contro il caos organizzato degli ultimi. Si riesce a tener testa alla confusione solo marginalmente avendo a disposizione un insieme completo di armi (cosa che ha il suo notevole affetto grafico), con lo schermo pieno zeppo di missili di ogni tipo. Salamander ha fatto presto a diventare il miglior shoot'em up progressivo che lo abbia mai giocato — questa conversione non può mancare nella vostra collezione di giochi!

dinto della produzione, una forza navale emerge da una galassia lontana, invidiosa dell'Utopico stile di vita degli abitanti di Luita, decisa a distruggerli. Le forze della Salamander sono in cammino...

Su richiesta dell'Architeto Spaziale Van Landroth Trahey, l'impetore Lars XVII ha inviato un'astronave da combattimento per infiltrarsi fra le difese della flotta Salamander in avvicinamento. Il vostro ruolo è quello del pilota di falo vascello, in volo verso un estremo pericolo nel tentativo di salvare il vostro popolo. Nessuno sa se sarà possibile salvare il Sistema di Luita — del momento che l'unica possibilità di accertarsene sarebbe quella di leggere la perduta "Predizione" —, ocosché tutto è ora nelle vostre mani.

L'azione inizia nello spazio, con la vostra navicella in volo orizzontale lungo una serie di caverne all'interno di un asteroide, dove sono annidate le forze aliene. I primi nemici che incontrate passeranno oltre volando in formazione, e distruggendone un gruppo completo si provocherà l'aspirazione di un pick up (un particolare da raccogliere, NdT), che potrebbe rappresentare un



▲ La pioggia di meteorite nel secondo livello a scrolling verticale

potenziamento dell'astronave o maggiore potere distruttivo. I miglioramenti all'astronave consistono nel aumento della velocità e reati difensivi, mentre l'armamento extra comprende missili, fuoco multiplo, raggi laser e l'impressionante "cannone gorgogliante" che lancia un devastante raggio circolare capace di attraversare distruggendolo, le formazioni aliene. L'utilizzo di questi diversi "optional" è essenziale per poter proseguire lungo i vari livelli. Dopo aver superato atrocità varie

come fauci retrattili e rocce autogeneranti, si dovrà distruggere un gigantesco cervello assassino al termine del sistema di caverne che forma il primo livello. Questo conduce al secondo livello, che consiste in una scena spaziale a scorrimento verticale in cui si dovranno sconfiggere numerose maggiori e si dovrà sconfiggere un enorme e mostruoso ragno nucleare. Altri livelli comprendono fogli metallici volanti e vulcani sottomarini, con fiamme che si levano da pozzi bui, prima di affrontare la battaglia definitiva con il comandante stesso della flotta di Salamander.

Dopo così tanti giochi ad "armamento progressivo" pubblicati negli ultimi tempi, ci si sarebbe aspettato un rapido esaurimento del genere. Per niente! Invece, Salamander porta nuova e vibrante vita nell'umile categoria degli shoot'em up a scorrimento. Bob Stevenson continua a impressionarci con le sue splendide riproduzioni della grafica da coin-op, con lo da considerare come una promessa di ciò che ancora doveva arrivare. Bizzarre creature a varie astronavi attonano volando in numerosi e variati fondali, formando complesse strutture sul loro cammino, tutte splendidamente dettagliate ed accuratamente ombreggiate. Distruggere la formazione di uccelli Fenice nel terzo livello sembra quasi un crimine, tanto sono ben disegnati! La raffinatezza grafica non è riservata solo ai "cattivi", però, soprattutto quando svetta a bordo il vostro fedele trio di cannoni multipli a laser gorgoglianti il suono non ha niente di eccezionale, ma si riasce appena a farci caso durante i frenetici combattimenti, per cui non impoverisce il gioco nella sua globalità. In passato sono stati spesi senza dubbio quasi tutti i superlativi possibili per descrivere la grafica e lo schema di gioco degli shoot'em up, ma Salamander ha creato un nuovo standard che tutti gli altri dovranno seguire. Possiede una grafica impressionante, è incredibilmente avvincente, ed è destinato a diventare un altro classico fra gli shoot'em up del C64.



PRESENTAZIONE 86%
Eccellente controllo e "armamento progressivo" ma lentissimo caricamento
GRAFICA 95%
La splendida grafica di Bob Stevenson è davvero simile all'originale da sala giochi
SONORO 84%
Potenti effetti sonori e musica adatta
APPETIBILITÀ 86%
Vi avvincherà in modo sbalordito fin dal primo colpo.
LONGEVITÀ 92%
Abbondanza di situazioni e abbondanza di difficoltà da mantenere vivo a lungo l'interesse
GLOBALE 91%
Al momento il miglior shoot'em up a difficoltà progressiva

TEST

HAWKEYE

Thalamus; C64 cass. En.p., disco En.p.;

• Sconfiggete i temibili Skryksis nel panni (sintetici) di un guerriero bionico in quest'ultima produzione della Thalamus



ca) è completa. I suoi computer interni non sono considerati abbastanza veloci da poter reagire con efficacia all'ambiente ostile, per cui il cyborg verrà guidato a distanza. Il guerriero al quale viene affidata questa pericolosa missione si chiama Hawkeye. La sua mente Xamo-

La prima cosa che il colpito di Hawkeye è la sorprendente presentazione, che inizia con la faccenda incredibilmente ben animata dell'alieno mentre descrive la missione. Per fortuna la presentazione è seguita da uno splendido gioco, all'altezza dei migliori standard Thalamus. Hawkeye ti avvinca subito con la sua impressionante grafica e il sonoro pieno d'atmosfera. Lo spirito della Forma di Vita Sintetica (FVS) è disegnato in modo in modo stupendo, e corre a salti e corre a piandelli fendendo i virgulti del fluido scorrimento parallelo con l'indosso la sua mutande piena zoppa di armi a munizioni. Anche i vari droidi, demoni e dinosauri, ognuno dotato della sua particolare personalità, dono ben disegnati. La musica aggiunge un tocco di atmosfera futuristica agli avvenimenti con le sue esecuzioni piuttosto fantascientifiche. Ma la qualità di Hawkeye non si ferma al sonoro e alla grafica — nella lussuosa confezione si nasconde un arcade estremamente giocabile ad avvincente. Anche se avete già un gran numero di shoot'em up a scorrimento orizzontale nella vostra collezione, non è proprio il caso di lasciarvi sfuggire Hawkeye. Questo mese ci sono due splendide medaglie d'oro: non scegliete, conservate i soldi per prendervi entrambi!

Una civiltà che aveva ormai raggiunto la perfezione venne distrutta dagli Skryksis, una diabolica tribù di nomadi della Via Lattea. Nell'anno dedicato a Nixon, un antico eroe, essi invasero il pianeta Xamox e ne massacrarono gli abitanti per sicurezza. Pochissimi fra i superstiti si rifugiarono nel sottosuolo quando gli Skryksis iniziarono a costruire centrali nucleari le cui radiazioni ben presto contaminarono l'atmosfera rendendo impossibile la vita sulla superficie del pianeta. Guidati e sostenuti dal desiderio di vendetta, i sopravvissuti cominciarono a sviluppare una forma di vita sintetica, mezza umana mezza robot, particolarmente progettata per superare i settori ultra-proteggiti che conducevano ai famigerati impianti nucleari. Ora la FVS (Forma di Vita Sintet-



A sinistra: un 'primitivo' avversario da evitare o distruggere. Sotto: potete a confrontarvi con questo gigante armato di clava...



xiana è in perfetta sintonia coi movimenti del guerriero bionico. L'azione del viaggio verso la base degli Skryksis si svolge lungo una serie di livelli che hanno come sfondo un paesaggio a scorrimento orizzontale formato da piattaforme, città, villaggi, pianure gelate e deserti polverosi. Questi territori strani e sconosciuti sono popolati da una serie di creature fantastiche e bizzarre. Esse attaccano dal suolo, o scendono addosso dal cielo, e sbucano improvvisamente da sotto il terreno. L'unico o il semplice contatto con esse riduce la quantità di energia posseduta dal cyborg, mostrata come una piccola barra orizzontale in alto allo schermo. Se questa dovesse esaurirsi del tutto il guerriero perderebbe immediatamente una delle sue tre vite. I mostri possono essere affrontati utilizzando le quattro armi a disposizione di Hawkeye, dotata ognuna di una diversa velocità o potenza di fuoco. Una piccola finestra, a sinistra del pannello di controllo indica l'arma correntemente utilizzata. Le altre armi

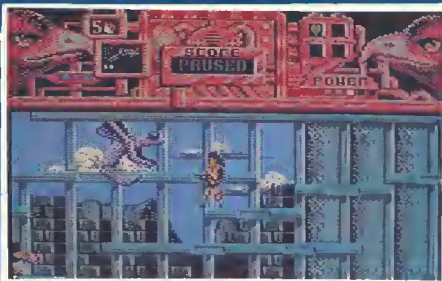
vengono sequestrate tenendo premuto il pulsante di fire fino a quando l'arma mostrata inizia a lampeggiare, dopodiché basta spingere la leva del joystick a destra o a sinistra finché l'arma desiderata non appare — anche i tasti funzione possono rivelarsi questo compito, in alternativa. La prima arma disponibile è una pistola, che ha munizioni illimitate ma minore potenza delle altre. Le altre tre armi sono più potenti, ma posseggono munizioni limitate. Un quantità di colpi disponibili viene mostrata al di sotto dell'icona raffigurante l'arma relativa. Tre luci si spengono quando si rimane senza munizioni. Per fortuna altre riserve di munizioni possono essere raccolte lungo la strada, ed il loro livello viene in ogni caso riportato al cento per cento della disponibilità al superamento di ogni livello di gioco.

Ci sono — disseminati per i vari ambienti — diversi materiali che hanno il potere di potenziare le caratteristiche della FVS. Una volta raccolti, questi elementi preziosi consentiranno di creare altri cyborg, aumentando così il numero di vite a disposizione.

Per completare un livello, bisogna raccogliere dei particolari pezzi sparsi per l'area di gioco guidando la FVS in modo che entri in contatto con essi. I due fatti nella parte alta dello schermo aiutano a portare avanti questa operazione — gli occhi di entrambi le teste lampeggiano per indicare la direzione nella quale dovreste muovervi. I sali necessari a raccogliere i pezzi e superare alcune fasi dei livelli hanno un'attualità controllabile — la loro lunghezza viene determinata dalla quanto tempo tenete premuto il joystick verso destra o verso sinistra.

Un motivetto viene suonato quando tutti i pezzi sono stati raccolti, ed il cyborg viene trasportato fino all'estrema destra del livello. Ci sono 12 livelli da superare prima che gli impianti nucleari vengano chiusi e Xamox sia di nuovo salva.

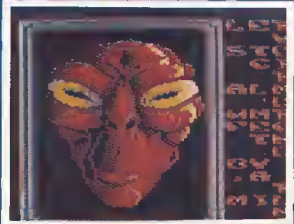
Se la missione di Hawkeye dovesse fallire, il telecomando della FVS andrebbe in corto circuito e non potrebbe trasmettere la sua energia al successivo cyborg, col



▼ *Dall'alto in basso:*
Il pericolo piomba anche dal cielo... e spunta dal terreno.

A destra: la storia del popolo alieno narrata da un loro rappresentante *

E poi dicono che Great Giana Sisters è un plagio! Andatevi a leggere l'editoriale, se non lo avete ancora fatto, e poi guardate ad Hawkeye con un occhio nuovo. Vi ricordate Obliterator, nello scorso numero di Zzap? Un guerriero bionico, il destino di un popolo nelle sue mani, quattro armi a disposizione di diversa potenza a velocità, una colonna sonora ricca d'atmosfera: non avete avuto bisogno che uscisse la già annunciata versione 8 bit di tale gioco, visto che la Thalamus ci aveva pensato da tempo. Fra qualche mese non avremo bisogno di scrivere le recensioni, basterà riciclare quelle vecchie! Non che Hawkeye sia un brutto gioco: la sua somiglianza con Obliterator è di per se stessa una garanzia di successo, e non posso che raccomandarlo, così come non potrei che raccomandarvi tutti i recenti clone di R-Type (io, Salamander, Netherworld, etc.). Ma non mi sembra giusto che le case di software si prendano i nostri soldi senza sfornare idee originali, è come se continuassimo a comprare sempre lo stesso banalissimo disco dove sono state cambiate solo le parole ma la musica resta sempre la stessa...





TEST

HAWKEYE

risultato di trasformare l'altro guerriero in un vero e proprio zombie. La missione ha un'importanza vitale; non solo il futuro di Hawkeye ma l'intera storia del suo pianeta dipendono da lui. Non può permettersi di perdere...



▼ Alle prese con un aracnoide a, più sotto, con un enorme gorilla: c'è proprio di tutto, in Hawkeye...



Il quinto gioco pubblicato dalla Thalamus è opera di Mario Van Zeist, e questo significa che i grandi giochi, come quelli di Starvra Farcoules, vengono spesso realizzati da programmatori non anglosassoni (e non dimentichiamoci di Raffaele Cecchi; NdT). Sebbene l'idea in sé sia stata poco originale, la storia dei Xamoxiani è davvero interessante, e viene splendidamente raccontata da una testa d'alieno parlante — il testo compare mentre la creatura 'parla', e per ogni pagina viene mostrata un'importante immagine fissa. Splendidi effetti cromatici sugli schermi di caricamento e di presentazione conducono ad un gioco altrettanto piacevole, sormontato da due teste di felco molto ben disegnate. Il massaggio di 'Sistema di Controllo Hawkeye Pronto' sotto la FVS è un modo simpatico per simulare l'idea del controllo a distanza sul guerriero da parte del giocatore, prima di lanciarsi in un forsennato gioco in scrolling orizzontale di 'spero e tuga' sullo stile di Green Beret (ma per fortuna meno difficile). Gli sprite sono ben animati e, sebbene non spettacolari, hanno una definizione grafica superiore alla media. Lo scrolling parallaxico del fondale fa davvero affetto. Ad accompagnare lo standard qualitativo della grafica c'è della buona musica che comprende anche un pezzo funky per festeggiare i bonus il quale ricorda la migliori colonne sonore di Rob Hubbard. Con la scelta libera fra quattro armi (ammasso che abbale le munizioni), occorre sviluppare alcune tattiche per sconfiggere i diversi nemici nel modo più efficiente, cosa che rende ancora più interessante un gioco già di per sé avvincente. Aggiornate la vostra collezione di giochi dalla Thalamus con una copia di Hawkeye — non ve ne pentirete.



▲ Ad ogni fine-livello potrete esorcire un Bonus ad aspettarvi...



PRESENTAZIONE 99%

Xamoxiani animati in modo incredibile, cancanamento musicale mixato, modo pratico, livello segreto, bellissimo screen di presentazione e sequenza demo, e molto altro ancora!

GRAFICA 94%

Un eccellente utilizzo del colore in tutto il gioco, spinte dal movimento fluido e scrolling parallaxico.

SONORO 91%

Dello musica davvero magnifica e degli appropriati effetti sonori.

APPETIBILITÀ 93%

La sequenza d'apertura conduce ad un'azione da shoot'em up che avvince subito.

LONGEVITÀ 94%

12 livelli con raccolta di pezzi difesi da una lotta serie di bizzarre creature.

GLOBALE 96%

Uno shoot'em up di massimo livello avvincente e splendidamente presentato.

23 WAYS TO ACHIEVE SPORTING IMMORTALITY



FIGURE SKATING



100M DASH



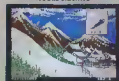
SPEED SKATING



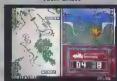
HOT DOG



PRESTYLE RELAY (SWIMMING)



SKI JUMP



BOBSLED



TRIPLE JUMP



ROWING



JAVELIN



SHOW JUMPING



HIGH JUMP



FENCING



CYCLING

SUMMER GAMES 1&2
- Completamente nuovi per Spectrum e Amstrad

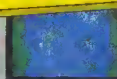
Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats



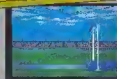
CBM 64/128
£14.99c, £17.99d
SPECTRUM
£14.99c, +3 £17.99d
AMSTRAD
£14.99c, £24.99d

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AK, Tel: 021 354 3388

EPYX



CANOEING



POLE VAULT



BIATHLON



GYMNASTICS



FREE SKATING



100M FREESTYLE (SWIMMING)



SKREET SHOOTING



4x400M RELAY



DIVING

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55



TEST

NETHERWORLD

Hewson, Cbm64, cass. £ n.p.; disco £ n.p.; solo joystick

Al comando della vostra astronave a forma di ruota, siete stati intrappolati in un mondo completamente alieno a quello che avete sempre conosciuto, in un altro tempo, in una nuova, minacciosa dimensione spaziale — un universo fantasmagorico fatto di bizzarra costruzioni che formano la vostra prigione senza confini (Stiamo andando un po' troppo sul poetico, vero? Beh...) Questo posto è pieno di esseri splendidamente bizzanti, ma queste creature sono intrappolate in un'eterna lotta fra le forze del bene e quelle malvagie, in una battaglia per il dominio degli Inferi. Essere intrappolati sul Pianeta del Purga-

sano in un limite di tempo consentito, per poi passare al successivo, più difficile livello attraverso un sistema di teletrasporto. Per riuscire in questo, molti ostacoli dovranno essere aggirati e persino rimossi, e molti alieni dovranno essere annientati col vostro laser quadri-direzionale. Ogni livello è dotato di muri e di masse/strutture di terreno inaccessibile di vario tipo che danno vita ad un labirinto con scrolling in otto direzioni, in aggiunta, ci sono un numero di oggetti utili. Un compressore di diamanti, dalla forma di una U rivolta, creerà un nuovo diamante se riuscite a portare una roccia mobile in modo da farla penetrare al suo interno. Al-



▲ Attenti a quelle bolle, ma ancora di più a qual due mostri!

cuni tipi di alieni vengono creati da generatori a forma di alveare, ma se riuscite a chiuderne l'uscita con una roccia il flusso di creature verrà interrotto. Delle rocce ben piazzate possono anche deviare il cammino delle mine facendole sbattere contro una parete mutante, in modo da creare ulteriori nuovi diamanti.

Delle apparecchiature circolari di teletrasporto vi porteranno rapidamente sopra un'altra apparecchiatura dello stesso tipo dislocata in una zona diversa dal livello, ed è possibile servirsi di passaggi che attraversano la parete una volta che si è individuata la corrispondente porta segreta — molto simile agli altri mattoni. Raccolgendo delle clessidre si guadagna tempo extra per il completamento dal livello, in modo da rendere meno frenetico il gioco.

Gli alieni che scorrazzano per la dimensione producono spesso un'icona blu quando vengono

colpiti, a questo può avere dieci diversi effetti. Le icone a forma di 100, 250 o 500 forniscono (naturalmente) l'equivalente quantità di punti bonus: una volta raccolta. Il gruppo di frecce dà una maggiore velocità alla navicella, ma raccogliendone più di tre si verifica l'effetto opposto. Un teschio con le ossa incrociate rappresenta un distruttore di demoni, ed una volta raccolto vi permetterà di ridurre quelle creature sputa-acido ad un mucchietto di ossa solo toccandole.

Le frecce che puntano in direzione di blocchi rappresentano un demolitore di mattoni, che vi consente di aprire un passaggio in muri altrimenti impenetrabili, magari dandovi la possibilità di accedere a nuovi diamanti. Il gruppo di punti interrogativi vi attribuisce un bonus-mistero, dato che possono significare quattro diversi effetti — due piacevoli e due sgraditi. Si può ottenere una



▲ Scenari "rosso sangue", in Netherworld...

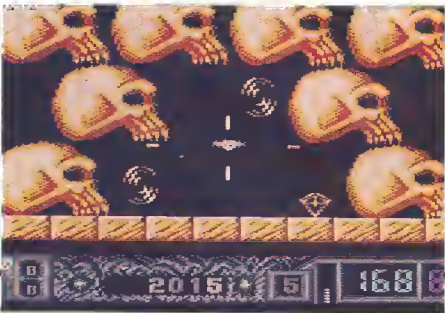
torio nel bel mezzo di tutto questo non è certo la migliore situazione in cui trovarsi.

Fortunatamente, voi avete una possibilità di fuggire — sebbene sia molto piccola — attraverso i carboni incolori dei diamanti di cristallo, la moneta locale.

Queste gemme sono disseminate attraverso tutta la dimensione, e celano la chiave che aprirà le porte della vostra libertà. Per poterle raggiungere, dovete uccidere gli abitanti dell'Inferno e superare tutte le loro difese: bolle di acido vomitate da demoni; generatori di alieni, sangue acido (uhm...) sputato da teschi caprini; mine rimbalzanti, traccianti e sensibili al calore; anime orrendamente torturate — dovete affrontarle tutto questo lungo i 12 settori del Purgatorio.

Il vostro obiettivo è la raccolta della quantità di diamanti neces-

▼ Un passaggio di teschi sbarrà la strada alla piccola astronave circolante





▲ Riuscite a scoprire cosa nascondono gli orribili bozzoli?

vite extra ed un periodo di invulnerabilità (segnalato dal cambio di colore della navicella), ma anche una maggiore confusione causata da una inversione dei controlli di movimento (la direzione di spinta dell'astronave cambia) o la perdita totale di essi (la spinta si esaurisce del tutto). Questa icona è solo per coloro che adorano giocare d'azzardo! Sotto la zona dello schermo principale che rappresenta queste azioni grafiche si può notare un display informativo. Esso mostra, da sinistra a destra: il numero di distruttori di demoni disponibili (fino ad un massimo di nove), il vostro punteggio, il livello raggiunto, la quantità di energia dello scudo difensivo, il tempo ancora disponibile per il completamento del livello, ed il numero di vite a disposizione. Quando lo scudo difensivo è al massimo livello di energia si possono incassare 12 colpi prima di perdere una delle tre vite. Delle cifre lampeggianti nell'angolo superiore destro dello schermo mostra la quantità di diamanti ancora da raccogliere

per completare il livello.

Al completamento di ogni fase di gioco si passa in uno schermo intermedio dove, in un tempo limitato, bisogna guidare una mina contro un muro mutante utilizzando la rotazione a disposizione. Se ci riuscite, avrete guadagnato una vite extra.



Se la grafica striminzita e la difficoltà di gioco di Mauder vi ha deluso, è arrivato il momento di rinfancarvi con quest'altro prodotto della Hewson: *Neverworld* riporta alle stelle la fama di questa casa di software nella categoria degli shoot'em up di alto livello. Già il semplice sguardo in mezzo a nugoli di rocce scassando nel contempo pericoli di pietra mentre si spara a degli alieni è divertente di per sé stesso, ma in questo gioco trovate molto di più. Cosa ne dite, ad esempio, di una forsennata ricerca di diamanti attraverso lo spazio prima che il tempo a vostra disposizione termini, col disperato desiderio di trovare una clessidra che vi consenta aumentare quest'ultimo, oppure di disporre frettolosamente delle rocce in modo da deviare il percorso di mine contro pareti cinghianti, senza un attimo di tempo per rilessarvi — ma con un'azione così vivacissima ad un ritmo così incantevole, chi vorrebbe farlo? La grafica è nitida, dettagliata, con un'ottima animazione, e lo scrolling è davvero fluido; la musica di presentazione è fantastica — un vivido pezzo musicale con voci davvero sofisticate. Queste combinazioni di puzzle e shoot'em up funziona in modo splendido — anche se prendete qualche particolare da Boulder Dash — e non posso che raccomandarvi caldamente di provarla.



Questo mese la Hewson ci ha dato anche un gioco elettrico di sparatorie e raccolta di oggetti con grafica stupenda e uno schema di gioco davvero "tosto". Con la sua presentazione d'alto livello, il gioco è dotato del solito screen di presentazione: tabella dei punteggi ma stavolta fornito di un fantastico pezzo musicale completo di chitarra elettrica "heavy metal". Dietro questa semplice presentazione si nasconde un gioco favoloso, con numerosi livelli e ricchezza di colori. Ognuno dei 12 livelli possiede una sua particolare atmosfera: si ha la netta sensazione che ogni schermo è un mondo separato dal precedente. Gli obiettivi sono semplici da raggiungere, ma il gioco in sé contiene abbastanza difficoltà da presentarsi come una grande sfida per qualsiasi giocatore, e ci sono abbastanza livelli da far sì che valga la pena continuare. Non che sia il gioco più favoloso che sia stato mai commercializzato, ma sicuramente non potete ignorarlo.



Quest'ultimo prodotto della Hewson è davvero un semplice gioco di tipo shoot'n'collec (sparatorie con raccolta di oggetti), quindi cosa lo rende così diverso dagli altri? La risposta è che il programmatore Jukka Tapanmaki ha dato un'occhiata a questo tipo di giochi e poi ha realizzato *Neverworld* con un occhio particolare per il giocatore. Tutto è così ben disegnato e spinge a partecipare. La scenografia è quella classica di questo tipo di giochi e non c'è molto altro da fare oltre che sparare agli alieni, spostare rocce e raccogliere diamanti, ma il gioco possiede un'atmosfera stupenda, alla quale contribuisce in gran parte la grafica e l'incredibile colonna sonora di Jori Oikarinen. L'azione non è semplicemente fatta di stupide violenze, dato che i livelli bonus richiedono un'attenta riflessione (ancora non sono riuscito a superarne uno). *Neverworld* può farvi dimenticare la figura barba che la Hewson ha fatto con Mauder ad incollarvi al vostro C64 per ore.

PRESENTAZIONE 80%

Comandi flessibilissimi e un coloratissimo screen di presentazione.

GRAFICA 94%

Uno scrolling multi-direzionale fluidissimo, splendidi giochi d'ombra, sprite e fondi dettagliati, effetti speciali notevoli.

SONORO 90%

Colonna sonora iniziale davvero raffinata ed ottimi effetti sonori nel gioco.

APPETIBILITÀ 81%

La manovrabilità inizialmente macchinosa viene facilitata da un'estrema facilità di combattimento.

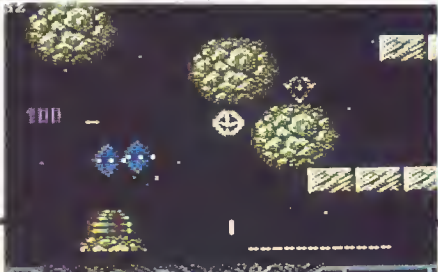
LONGEVITÀ 82%

12 livelli molto vari attraverso i quali si gode tanto dell'aspetto strategico che della rapida azione da shoot'em up.

GLOBALE 85%

Le rapide operazioni ed il frenetico affannarsi dietro la soluzione dei suoi rompicapo danno vita ad un gioco davvero avvincente.

▼ Queste rocce sementi fanno proprio venire in mente il buon vecchio Asteroids...



OVERLORD

The road game that blasts the way



- * Prospettiva in "prima persona"
- * Opzione veicolo personalizzato
- * Distruzione Armata
- * Azione rapida
- * Pista a curve e saliscendi

© 1988 Elite System International Ltd.



CBM64 cass.	L. 12.000
CBM64 disco	L. 15.000
Spectrum cass.	L. 18.000
Amstrad cass.	L. 18.000
Amiga	L. 29.000
Atari ST	L. 29.000

elite

FOOTBALL MANAGER 2



GO FOR GOLD!

Screen shot from Atari2600 version.



Kevin Tams

Addictive

TEST

Gioco
Caldo

LAST NINJA 2

System 3, Cbm64/128 cass. En.p., disco En.p.;
Spectrum cass. En.p.; joystick o tastiera
Versioni recensite: C64 & Spectrum

• Colui che è misterioso e invisibile visita New York
nello stupendo seguito della System 3



La leggenda narra di una grande battaglia evoltasi più di mille anni fa sulla sacra isola di Lin Fan, in cui l'ultimo Ninja di una grande famiglia sconfisse il malvagio Shogun, Kunitoki. Ma, senza che il resto dell'umanità lo venisse a sapere, gli oscuri alleati di Kunitoki, che vivono nel malefico mondo degli spiriti dannati, gli avevano fatto dono di una sfera di cristallo rubata chissà dove. I suoi potenti magici furono così utilizzati per i suoi scopi malvagi, consentendogli di fuggire attraverso il tempo scampando alle morse per mano dell'Ultimo Ninja.

La sfera lo trasportò nelle New York del 20° Secolo; dove ben presto scoprì che una persona dotata dei suoi malvagi talenti poteva ben presto annichire attraverso il ricatto, lo sfruttamento, la prostituzione, i furti e lo spaccio di droga nella strada. Servendosi del potente influsso della sfera, riuscì a piegare chiunque al suo volere.

Gli antichi Doi Ninja, però, conse-

pevoli, dopo gesta eroiche di Kunitoki, ben presto inviarono a loro fedele servitore attraverso il tempo, perché affrontasse una volta per tutte il malvagio Shogun.

Gli Doi lasciarono il Ninja in una delle zone più conosciute di New York — il parco orchestrale di Central Park — ed è qui che ha inizio la sua missione. Il nostro eroe deve arrivare ad interrompere l'ascolto per poi calarsi sotto il palco ad esplorare il resto del parco, dove affronterà criminali, poliziotti corrotti, lanciatori di coltelli, e numerosi altri brutti ceffi. Prima di poter visitare il resto della città bisogna portare con sé gli oggetti esatti attraverso le giuste uscite per ognuno dei livelli di gioco.

Nei secondo livello il Ninja si aggira per le strade di New York dove lo aspettano pattuglie della polizia che non esiteranno ad utilizzare le loro armi da fuoco per mettere fine alla sua vita, e criminali in motocicletta che, tenendosi in tutti i modi di spiacquiolo (ricordatevi di utilizzare il Caduce

al giorno in cui mi capirò di vedere la copia dimostrativa di Last Ninja 2 non ho fatto altro che contare i giorni nell'attesa di poter giocare la versione definitiva. Ne sono rimasto deluso? Ma nemmeno per sogno! Non che mi aspettassi qualcosa di meno dall'abilità programmatrice di Hugh Riley, ma immagino quanto coraggio richiedesse creare un seguito a Last Ninja. I pericoli enigmi del gioco originale sono ancora lì, solo ingegnosi: menti collocate nello scenario urbano di New York — tirata un profondo respiro quando inizierete a giocare, perché vi stozzerete dello stupore quando riuscirte a scoprire il diabolico nascondiglio dove è celato il nunchukka! I movimenti dei Ninja sono piuttosto difficili da manovrare all'inizio, ma una volta che ci avrete "fatto il joystick" sarete sorpresi dalla versatilità del personaggio. Può darsi che vi costi qualche moneta in più del normale, ma Last Ninja 2 è la prova tangibile della saggezza dal detto: "Ciò che spendi, prendi".

L'ultimo gioco dal tema orientaleggiante ad aver avuto un certo impatto sul pubblico è stato Bangkok Knights, anch'esso della System 3, così come era successo col classico beat'em up international Karate 4, ed ecco che ora abbiamo il seguito del loro gioco più famoso, The Last Ninja. Quando apparve, più di un anno fa, colpì tutti coloro che ebbero la possibilità di giocarci, in un modo o nell'altro, con i suoi fondelli in 3D mai visti prima di allora e con la stupenda animazione dei suoi spiriti. Il secondo Ninja possiede degli scenari perfino più impressionanti e l'animazione del nostro uomo d'azione color ebano è anche migliore. Gli altri personaggi, umani e non, mostrano tutti un'eguale standard di animazione. Il gioco stesso è molto più che la semplice somma delle sue parti, e la splendida grafica non è per niente solo una ciliegina sulla torta. Ognuno dei livelli possiede i suoi particolari enigmi da risolvere, oggetti da trovare da utilizzare e tattiche da adottare per superarlo, cosicché ci sarà sempre qualcosa che riuscirà a tenere alto il vostro interesse. Last Ninja 2 è il più avvincente gioco di arti marziali finora prodotto; correte a rompere il salvadansio e compratelo!

▼ Si fanno brutti incontri, per strada, in Last Ninja 2





Ho giocato a The Last Ninja solo qualche volta, trovandolo impressionante dal punto di vista della realizzazione ma non particolarmente giocabile, e non mi sono lasciato andare alle lodi che ha avuto da molti. Fortunatamente, con il suo seguito, Last Ninja 2, tutti gli aspetti del gioco sono stati migliorati, e raffinati al massimo, tanto da dar vita ad un gioco notevole sia nell'aspetto estetico che nella struttura. I numerosi luoghi che visiterete sono realizzati ancora meglio di quelli dell'originale, con molto più colore (tranne che sullo Spectrum, naturalmente, dove anche l'originale era in monocromatico) — Hugh Riley ha superato se stesso — e gli spiriti sono più solidi e meglio animati. Da un load all'altro le visioni offerte dalle grafiche è impressionante, e mostra l'eroico ninja in molte situazioni spettacolari, dal tentativo di afferrare un elicottero che poi lo trasporta sull'isola dello Shogun, al combattimento con una segretaria Samurai sullo stretto cornicione di un grattacielo. Last Ninja 2 è una splendida combinazione di combattimento con arti marziali ed enigmi da arcade adventure, a come tale non può assolutamente mancare nella collezione di qualsiasi appassionato dell'uno e dell'altro genere.



Non sarà facile fermare quest'assassino, ma il nostro Ninja non si arrende mai...

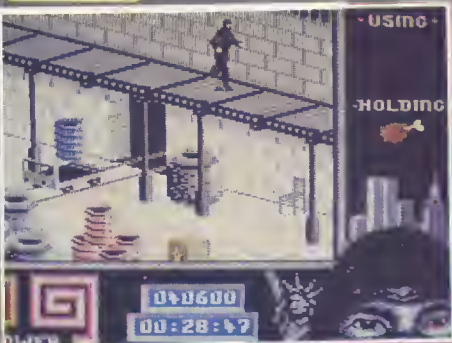
Green Cross). La vostra energia, in tutti i livelli, viene visualizzata come una spirale, nella parte bassa dello schermo, la cui lunghezza si va gradualmente riducendo, mentre l'attacco riparte sul lato destro dello schermo invece quella del vostro attrezzo avanza e, come la vostra, si accorcia quando esso riceve dei colpi. Potete comunque riconquistare tutta l'energia perduta raccogliendo i vari osii sparpinati lungo la strada. Il terzo livello si svolge nei vicoli della città, infestati da pericolosi ratti, dopo di cui si passa al quarto, in piedi nella fabbrica di droga del cattivo.

Da qui si sale fino agli uffici, dove i capi-banda, saputo del tuo arrivo, hanno deciso di darcela a gambe, lasciando però ad accoglierli le loro segretarie in nero esperte nelle arti marziali. Il vostro compito è quello di raggiungere l'elicottero col quale essi hanno deciso di fuggire ed impedire loro per raggiungere l'isola dove Kunihiko ha la sua base segreta. Lo Shogun stesso si nasconde in un tempio segreto all'interno di un vecchio palazzo di stile Giococo, addebiato di cattivi. Lo scontro finale ha luogo nel tempio stesso,

al settimo livello, dove il Ninja deve sconfiggere Kunihiko e recuperare la magia persa di orobol, restituendola ai suoi onesti proprietari.

I punti si accumulano risolvendo i vari problemi, spacciando i nemici con qualsiasi arma a vostra disposizione (come shunken, ranichukku, spade e asta), mentre dei bonus vengono attribuiti al Ninja più abile quando riescono a superare i vari livelli in breve tempo.

A passeggio sulle impalcature di un vecchio deposito...



PRESENTAZIONE 93%

Una confezione lussuosa (che contiene un manuale di 30 pagine, una maschera Ninja ed uno shunken di gomma morbida), un pannello di informazione ben strutturato, ma un cartoncino piuttosto seccante.

GRAFICA 97%

Splendidi fondali velocemente disegnati a spriti ottimamente realizzati ad animati.

SONORO 92%

Nessun effetto sonoro, ma 12 diversi motivi di buona qualità.

APPETIBILITA' 95%

L'equilibrato equilibrio di combattimento con arti marziali e di enigmi da risolvere e di una giocabilità splendidamente semplice.

LONGEVITA' 93%

Ci vorrà un sacco di tempo per distruggere lo Shogun e ripulire la città di criminali ai suoi legittimi proprietari, ed è avvincente dall'inizio alla fine.

GLOBALE 94%

Un seguito più che valido del classico dell'arcade adventure orientale.

KICK OFF!! WITH THE HOTTEST
FOOTBALL GAME AROUND
GARY LINEKER'S
Hot-Shot!



**YOU'LL
ALWAYS
SCORE
WITH GARY'S
GAMES**



The hottest football game ever produced for the home computer — full eleven a side football, sliding tackles, throw-ins, corners, goal kicks, fouls, selection of strips and the dreaded referee with his red card.

Play the computer or a friend on astrofurf or grass — be careful the surface affects the bounce on the ball.

Top score with Gary Lineker's Hot Shot

SPECTUM 48/128	CBM AMIGA
£7.99 Tape, + 3 £12.99 Disk	£19.99 Disk
AMSTRAD/CBM 64/128	ATARI ST
£9.99 Tape, £14.99 Disk	£19.99 Disk





TEST

DREAM WARRIOR

US Gold, Cbm64 cass., £12.000, disco 15.000.; Septrum cass. £18.000
Joystick e tastiera; Vets. incanella: C64 & Spectrum

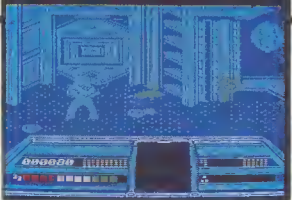
Siamo nel lontanissimo futuro, quando i governi sono ormai sotto un accordo al potere mondiale è detenuta da Mega Corporation che opera sotto l'influenza della Comunità Focus (piuttosto intraducibile; NdT).

I Focus hanno sviluppato e perfezionato il potere di immettere dei demoni nei sogni di chiunque osi contestare la loro supremazia. Il più malvagio di questi demoni onirici, Ocular, è stato trapiantato nei sogni dei tre Scienziati Astrali: i tridotti o ASMEN, imprigionando le loro menti in tre luoghi separati. Due sono rinchiusi in due aree diverse negli uffici della Megabuck Inc, ma il terzo è prigioniero nelle dimore dello stesso Ocular, il Pianetoide Wym.

Il giocatore controlla un quarto ASMEN che ha fatto in modo da addormentarsi per esplorare il

mondo onirico dove i suoi colleghi sono tenuti prigionieri. Egli inizia la sua ricerca nei corridoi della Megabuck Inc pattugliati dalle creature che servono Ocular e da Sogni-Demoni che cercano in tutti i modi di riportare l'ASMAN allo stato di veglia consumando la sua energia onirica. Quando la sua energia onirica si è consumata del tutto, l'ASMAN si risveglia ed il gioco termina.

Per proteggere se stesso può distruggere i suoi avversari con un laser, lasciando al loro posto degli Psicoglobi colorati. Gli Psicoglobi di colore blu hanno il potere di rigenerare la psiche prigioniera dell'ASMAN, rappresentata dal grido: "formarsi di una figura ai piedi dello schermo. Quelli verdi permettono al giocatore di entrare in un "saltatore di sogni" che lo trasporta nel paesaggio onirico successivo, mentre quelli rossi consentono di accedere a degli scomparti nascosti nelle pareti attraverso i quali l'ASMAN può rifornirsi d'energia. I globi di colore grigio aprono le porte di un



▲ Una scelta cromatica davvero infelice, quella sullo Spectrum

Parola mia, è la prima volta che mi capita di vedere una scelta cromatica così infelice ed inappropriata sullo Spectrum! Dopo lo schermo di caricamento (in cui non si capisce bene il sesso del personaggio raffigurato — per cui si presuppone una via di mezzo) e la coloratissima (fin troppo) presentazione uno al spettacolo come minimo un gioco con un po' di colore: niente di tutto ciò, anzi! I fondelli hanno uno strano "laeding al neon", e lo spirito principale, per quanto corposo e disegnato abbastanza bene, quasi scompare in mezzo al blu dipinto di blu (chiedo scusa e Modugno per la elezione gratuita). Non parliamo poi dell'azione di gioco: che fantasia! Vai di qua, vai di là, spera a quello, raccogli questo — non importa se non si capisce che cos'è: raccogli a basta! I nemici (l'unica cosa colorata diversamente dal resto) sembrano tolli a viva forza da Crosswise e simili e, tanto per mettere la ciliegina sulla torta, l'area di gioco è così ristretta ed i comandi così scomodi e male integrati con l'ambienta che dopo qualche minuto di gioco sono scappato via in preda ad un attacco di claustrofobia acuta! Forse è meglio che la US Gold resti nel campo delle conversioni su licenza, visto il risultato...

ascensore che collega fra loro i due piani che costituiscono ogni livello dell'edificio della Megabuck Inc.

Per rendere le cose persino più difficili, i corridoi della Megabuck sono protetti in punti strategici da barriere di energia, che vengono disattivate per un tempo limitato se l'ASMAN raccoglie due lasciapassare dal pavimento.

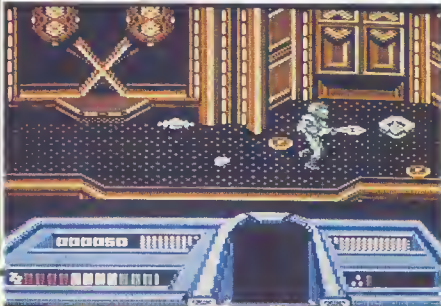
Riuscendo a recuperare le menti dei due ASMEN dalla Megabuck Inc il giocatore ha la possibilità di proseguire per mezzo del "saltatore di sogni" fino al Pianetoide Wym

dove l'ultimo scontro è più glorioso di Ocular. Dopo aver salvato l'ASMAN, il giocatore decolla su un velivolo volante dal quale sferrerà il suo attacco finale contro Ocular. Sparando ripetutamente contro i molteplici occhi del demone riuscirà a distruggere la sua malvagia incarnazione onirica rimandandolo indietro nel suo tenebroso regno.



Buon Dio! Non riesco a ricordare un gioco della US Gold che non sia stato tretto da qualcosa grazie ad una licenza sui diritti, e guardando Dream Warrior è piuttosto facile comprenderne il motivo. Dal punto di vista grafico e sonoro il gioco non è male, sebbene gli invariati fondelli realizzati con certa parafuturistica dei primi due livelli hanno un effetto ritardante sul livello di interesse del giocatore. Tuttavia, la cosa davvero annoiata è l'azione di gioco, che varia solo raramente attraverso tutto il gioco, e persino nella fase finale c'è poco da entusiasmarci nel distruggere Ocular. Se solo avessero inserito qualcosa di più nel gioco, quelli della US Gold avrebbero avuto fra le mani un prodotto ragionevolmente valido, me così com'è Dream Warrior rimane solo uno sbuffo di fumo. Compratelo soltanto dopo un lungo test di gioco preliminare.

▼ Non che sul C64 la qualità si risollevi di tanto: poteva essere un successo, invece...



Pagella C64/Spectrum
PRESENTAZIONE 51%

Uno schermo di presentazione e di caricamento per niente notevole

GRAFICA 65%/48%

Sfondo ben disegnato ed animato, ma i fondelli sono piuttosto monotoni. E sullo Spectrum sembra di essere immersi in un incubo monocromatico

SONORO 58%/37%

Motivi al di sopra della media e qualche effetto sonoro sul Commodore. Silenzio di tomba sullo Spectrum

APPETIBILITÀ 48%

Lo schema di gioco è ripetitivo, sin dall'inizio — ed è un po' troppo semplice andare avanti

LONGEVITÀ 31%

Soltanto tre livelli di noiosità, significano una breve durata dell'entusiasmo e dell'interesse

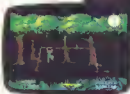
GLOBALE 50%/43%

Un'arcade adventure piuttosto saporita che non possiede un buon rapporto prezzi/prestazioni

Nel 1965 il Vietnam sembrava solo
un'altra guerra straniera... ma non lo era!



* In ogni confezione in
omaggio 1 cassetta
con la canzone
"NINETEEN".!



CBM64 cass.	L. 18.000
CBM64 disca	L. 25.000
Spectrum cass	L. 18.000
Amiga	L. 39.000





S.E.U.C.K.

SOLARIA

Luciano Morpurgo
Segrate (MI)

Q Solaria è stato chiaramente ispirato dal notissimo Xevius, di cui riesce a ricreare (almeno parzialmente) la grafica in maniera che si perfetta. L'istrionismo del giocatore, distinguendo con ottimi effetti di ombreggiatura, volti su un paesaggio poco vario ma molto ben definito, infuso da orde di alieni metallici che hanno già provveduto ad installare numerose basi fisse sul nostro pianeta.

Dopo una prima parte ambientata su un territorio di ostilità il gioco si sposta sul quartier generale degli extraterrestri in cui dobbiamo affrontare, oltre che le solite innumerevoli astronavi, anche degli ostacoli fissi (mun, barriere, etc.). Qui è la fastidiosa del giocatore può vedere e raccogliere anche dei bonus rappresentati da capsule, stelle ed omni che agitano la braccia (presumibilmente terrestri in pericolo).

Il gioco — che può essere anche giocato in coppia — si sviluppa con graduale difficoltà lungo paesaggi spettacolari che comprendono, oltre alla già citata foresta e basi, anche asteroporti, mini e cime nevose nelle quali l'abilità grafica del programmatore si dimostra appena potremmo Solaria a livelli di gioco profession-

nale da cui traspare il notevole impegno speso nella sua realizzazione.

Alcuni tocchi, infine, come il luccichio delle armi nemiche nelle foreste (presa da Gyrodin), tracce di cartrami sulla neve o le esplosioni globulari e gli ultimi posami, le danno lunga sofficità di Lucio Morpurgo, che — se avesse avuto un editor più potente e più flessibile a sua disposizione — ci avrebbe probabilmente uno dei migliori shoot'em up dell'anno, che può tranquillamente reggere, in questa sua versione, il confronto con altri giochi (anche full-price) prodotti da case di software ed autori famosi.

GRAFICA 90%

Sapiente uso degli sprite e della possibilità dell'editor che è stato sfruttato al massimo della sua possibilità.

SONORO 79%

Si sa, con il S.E.U.C.K., non è possibile fare folle...

APPETIBILITÀ 83%

Il gioco affascina immediatamente per il suo "look" professionale.

LONGEVITÀ 97%

... e vi tiene inchiodati allo schermo facendovi desiderare di arrivare sempre uno schermo più avanti.

GLOBALE 87%

Davvero un buon prodotto, che dimostra l'impegno dell'autore nell'utilizzo di un tool alquanto limitato.

richiedeva una vera e propria mappa per la risoluzione del gioco

GRAFICA 84%

Bellissime e splendidamente animate, ma molto meno varie dell'altro gioco in vista dello stesso autore.

SONORO 81%

Virtualmente identico all'altro gioco, con qualche tentativo di movimentare la "colonna sonora" lodevole ma poco riuscita.

APPETIBILITÀ 85%

E' facile rimanere affascinati dalle situazioni presenti nel gioco.

LONGEVITÀ 64%

Intossicante ma interessante dal punto di vista, a meno che non siate dei maniaci dei labirinti e delle mappe.

GLOBALE 78%

In generale un gioco di una certa qualità, con qualche variazione grafica e strutturale che lo pone al di sopra della media. Potrebbe essere realizzato ancora meglio, con un po' più di impegno.

AURORA

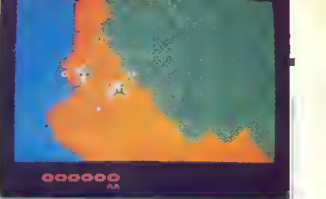
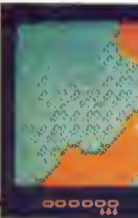
Luciano Morpurgo
Segrate (MI)

Degno compari di Solaria questo programma narra le vicende di un mazzo letrore impegnato a penetrare le difese delle forze aliene (probabilmente le stesse del gioco precedente). Ancora una volta la grafica è stata studiata in maniera a dir poco meravigliosa, con dei bellissimi effetti di tridimensionalità e di animazione di alcuni sprite.

La nostra velozità si muove in un vera e propria labirinto formato da ostacoli metallici e non, fra i quali spiccano delle barriere tridimensionali e scompaiono, inquietanti "teste" e "crani essassini".

Anche qui i particolari sono molto ben definiti, per quanto non si arrivi ai livelli di varietà di Solaria, e l'azione si rivela molto più attenta all'aspetto strategico fino a

▼ Aurora: inferiore a Solaria, ma non di molto...



▲ Solaria, un degno discendente di Xevius

LESP

Marcello Scava
S.Maria C.V. (CS)

In questo inquietante e "funeltoso" programma prendiamo il controllo di uno sprite che sembra stato tratto a viva forza da Commando (Rambo? Ivan Warriors?) guidandolo nelle sue peregrinazioni attraverso scenari coloratissimi e spesso umoristici.

Dopo la bellissima scena iniziale, nella quale l'autore ha riuscito a far simulare alle paritiche routines del S.E.U.C.K. addirittura il suono dei mani (completo di tutti le di gabbiani!), nella quale i nostri nemici sono rappresentati da velocissimi granchi ed ostriche lanciassiti, ci avventuriamo in una giungla tropicale.

Qui le sorprese non mancano, dal momento che nel cuore della giungla si nasconde un villaggio di californisti pigri, che ci assalgono uscendo dalle loro capanne e lanciandoci inquietanti proiettili magici.

Superato poi un ponte, eccoci arrivati in una strana terra nella quale i nostri spulzucchi spiritinetti del terrore, capitanati da un nera leader che si è rivelato un avversario imbattibile.

Leop è un gioco decisamente strano, nel quale incredibile assortimento di nemici strappa spesso un sorriso.

I nostri robotici hanno trovato la difficoltà del gioco eccessiva e la routine di scrolling calibra molto male, ma tutto sommato il gioco si è rivelato un'ennesima prova della creatività dei nostri lettori, ormai abili utenti del kit più venduto nel mondo.

GRAFICA: 68%

Coloratismo ed umoristici, si rivela, forse un po' troppo "affollata" dopo i primi schermi.

SONORO: 89%

Gli effetti all'inizio del gioco sono impressionanti, e sono probabilmente i più belli che abbiamo sentito fra quelli dei prodotti arrivati in redazione.

APPETIBILITÀ: 70%

La grafica strana e colorata conquista subito.

LONGEVITÀ: 60%

La fase finale caotica ed ultraveloce può infastidire parecchi giocatori.

GLOBALE 56%

Tanta originalità, non c'è che dire, ma un po' di impegno nella pianificazione dello schema non avrebbe guastato, anzi...

creati con questa utilità) delle vere innovazioni del tema.

SETTORE OMEGA

Fabio De Paolis, NAPOLI

Ecce un tipico esempio di "ottimo concetto realizzato a metà": per quanto Settore Omega presenti infatti molti aspetti interessanti — le mine e gli alieni e forme di ragno — le pessime grafiche e la scelta "esageratamente vistosa" dei colori ne compromettono completamente la qualità. Tutto in questo gioco ha un che di "frettoso" e manca di una vera e propria "pianificazione".

Purtroppo non c'è molto altro da dire, anche perché il filone dei giochi spaziali è stato ormai sfinito fino all'eccezione, ed è difficile trovare (soprattutto in prodotti

GRAFICA: 40%

Approssimativa e con colori in linea del cattivo gusto.

SONORO: 37%

Non è possibile che non sappia mostrare un po' di fantasia?

APPETIBILITÀ: 30%

Ci sono continue di giochi simili se non più belli.

LONGEVITÀ: 40%

... la difficoltà è calibrata tanto male che pochi potrebbero aver voglia di giocare il gioco due volte.

GLOBALE 37%

E' il solito discorso: non basta qualche rita su di uno sprite o su un effetto grafico per "formare" una shoot'em up di buon livello.

▼ La "vistosità cromatica" di Settore Omega



< A sinistra, un'immagine di LESP

SUICIDE MISSION

Cirillo Adolfo, NAPOLI

Un intrepido cowboy deve raggiungere il cinesco "Fort Apache" prima di sera, ma la sua strada non è certo facile. Indiani, banditi, vecchi ubriaconi e bounty hunters sembrano infatti essersi tutti in testa la stessa idea: eliminare il cowboy.

Il gioco si svolge attraverso vari sonagli che comprendono città deserti, un accampamento indiano ed ovviamente il Forte.

Per quanto il soggetto sia stato trattato formalmente in maniera piuttosto approssimativa, bisogna riconoscere al suo autore una certa completezza: per quanto riguarda i personaggi: ogni elemento tipico del western è stato rappresentato piuttosto bene, contribuendo a creare una sensazione di completezza nel gioco.

Ottimo anche la giocabilità, che si rivela ben calibrata ed impegnativa.

GRAFICA: 67%

Molto simpatici gli sprites, caratteristici e numerosi, mentre non si può dire altrettanto dei fondi, e dei pochi ombrelli.

SONORO: 44%

Basta! Non ne possiamo più di effetti standard!

APPETIBILITÀ: 64%

Un gioco appartenente alla schiera poco forte del western, interessante anche se realizzato mediocremente.

LONGEVITÀ: 79%

Calibrato benissimo, vi farà venir voglia di arrivare al Forte almeno una volta.

GLOBALE 64%

Ancora qualcosa di originale nel campo dei giochi "SEUCK", ma non certo nella struttura o nel concetto del videogioco. Un prodotto medio, in ogni caso.



▲ Lo scenario western di Suicide Mission

SUPPORTER

Pierdomenico Baccalaro

Vi dirò... quando capita (e da noi capita spesso) di passare tutto il giorno a giocare con shoot'em up e scorrimento verticale di ambientazione spaziale, è difficile appassionarsi ad un gioco come questo.

Supporter presenta tutti gli elementi di un classico gioco spaziale, e, stranamente, proprio questo è il suo problema maggiore. Come in molti altri giochi pervenuti, l'autore ha cercato di "facile" e di dismisura il suo gioco, rendendolo così mediocre in ogni sua parte.

Qualità che doveste capire, ragazzi miei, che non sono assolutamente necessari 250 alieni e 2024 blocchi di background per rendere bello un gioco, ma anzi troppa eterogeneità (specie se con cambi

improvvisi di situazione come in questo caso) è più facile che rovinare anche le poche buone idee che rendono particolare un gioco.

GRAFICA: 51%

Troppo poco definiti ed animati gli alieni e troppo colorati gli elementi buoni.

SONORO: 44%

Niente di nuovo.

APPETIBILITÀ: 54%

L'esagerato numero di colpi nemici e la loro "durezza" rendono Supporter piuttosto frustrante.

LONGEVITÀ: 50%

Noioso...

GLOBALE 50%

Tante buone intenzioni, ma troppa fretta e voglia di "strafare".

< A sinistra, l'ambientazione speciale di Supporter

MUTANT'S LAIR

Michèle Di Lullo, Ortona (CH)

Quando questo gioco è arrivato in redazione, quasi non credevamo che fosse stato fatto con il SEUCK! Invidiammo, non diciamo questo per la grafica o per il sonoro, che sono mediocri (e non scarsi, ma per la meccanica del gioco. Quando il programma viene caricato, infatti, il giocatore si trova a controllare un "buffo" omino dai capelli verdi (e noi ha ricordato molto il protagonista di "Jammie"), costretto a vagare in un labirinto piuttosto particolare.

Non solo alcune delle caselle che lo compongono permettono il passaggio solo in alcune direzioni: infatti (i fantasmi delle mappe saranno felici), ma altre sono popolate da strani alieni - spesso identici a quelli di Asteroid, in verità - che fanno di tutto per bloccare l'avanzata del nostro eroe.

Aggiungete a questo cocktail una buona dose di bonus vari, la possibilità di orientarsi con un laser, scuotete bene ed otterrete qualcosa che non ha assolutamente niente a che fare con gli altri prodotti "made in S.E.U.C.K." visti fino ad oggi.

GRAFICA: 50%

Non è difficile copiare gli sprites di altri giochi: senz'altro è difficile però copiarli bene.

SONORO: 40%

Vi preghiamo, piuttosto felici tutti, ma non usate più di effetti standard!

APPETIBILITÀ: 79%

Uno strano gioco, questo è tutto quello che possiamo dire.

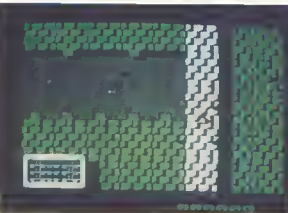
LONGEVITÀ: 80%

Se nasce a piacere, vi terrà sicuramente impegnati a lungo.

GLOBALE 63%

Se nella peggiora dei giochi SEUCK a forse stata la voce ORIGINALITÀ, questo gioco avrebbe avuto 100%. Così com'è resta un po' più al di sopra della media, ma all'autore diciamo: "vai avanti così, sei sulla buona strada!"

▼ Qui sotto, l'originalissimo "layout" di Mutant's Lair



SPEEDKING

Con Microswitch

Anatomico, per una
presa "naturale"



Disponibile per:
COMMODORE
64/128
SPECTRUM
MSX
AMSTRAD CPC
IBM

DA SETTEMBRE
ANCHE
LA VERSIONE
CON AUTOFUOCO

KONIX
COMPUTER PRODUCTS

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

MICKEY MOUSE

Hewson, Cbm64, cass. £ 12.000.; disco £15.000.; Spectrum/Amstrad cass. £18.000.; joystick o tastiera, ma niente mouse (eh eh!); Versioni recensite: C64, Spectrum & Amstrad

Il famoso roditore dell'olimpico fumettistico e cinematografico è stato trapiantato in una magica avventura software, iniziata quando le malvagie streghe del nord, sud, est ed ovest sono riuscite a rubare la bacchetta magica del famoso Mago Merlino. Le vecchie megera hanno consegnato la bacchetta nelle mani del Re degli Orchi, che l'ha spezzata in quattro ed ha consegnato ognuno dei quattro pezzi ad una strega.

Queste si sono ora recate negli

nesconi e colpire per primi sottraggono al roditore una certa quantità della preziosa ecqua, e quando di questa non rimane più una sola goccia, la sua avventura termina.

Rompendo il muro a queste malfeliche manifestazioni psichiche si provoca a volte l'apparizione di fielle piene di liquido che, oltre a reintegrare le provviste d'acqua di Topolino, gli attribuiscono temporaneamente degli speciali poteri come una maggiore velocità oppure uno scudo difensivo che lo



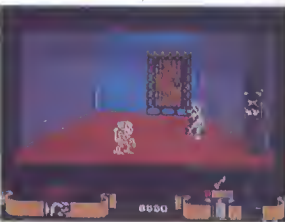
▲ Il sotto-gioco del labirinto, un Pac Man visto dall'alto...

protegge dai mostri. A volte, un fantasma colpito può lasciare una chiave che consente l'accesso — attraverso le relative porte — ad alcuni livelli della torre. Dietro questa porta si celano quattro sotto-giochi che, se completati con successo, permettono a Topolino di sigillare quella porta evitando così che altri spettri la utilizzino per entrare nella torre.

Nel Labirinto di Fango, Topolino è alle prese con un labirinto di 16 schermi pieno zeppo di orchi, alla ricerca della assi, dei chiodi e del martello che gli permetteranno di sigillare l'uscita. La Macchina delle Bolle lo conduce sopra una piattaforma mobile dove lancerà dei martelli contro bolle di acqua magica prodotta da un tubo nella parte inferiore dello schermo di gioco. Il gioco delle Stanze della Pompa vede Topolino alle prese

con un mostro che sta cercando di rompere un tubo pieno d'acqua magica dal quale cadono delle gocce che si trasformano in fastidiosi mostri quando toccano il suolo. Il nostro eroe deve riuscire a tappare tutti i buchi prodotti dal mostro lungo il tubo utilizzando dei tappi di sughero, se riesce a chiuderli tutti potrà far fuori la bestiaccia. L'ultimo sotto-gioco si svolge in una stanza con quattro rubinetti gocciolanti che devono essere chiusi. Topolino si sposta lungo piattaforme mobili cercando di evitare il contatto fatale con uno spettro vagante.

Quando Topolino è riuscito a sigillare tutte le porte della torre si guadagna un pozzo della bacchetta magica a pass e quella torre successiva, molto più alta della precedente. Quando tutti e quattro i pezzi sono stati recupera-



▲ In certi casi la miglior difesa è... la fuga! (vers. Commodore)

appartamenti più lussuosi delle quattro imponenti torri del Castello Disney e sono decise ad utilizzare il potere della bacchetta per dominare su Disneyland. Esse hanno anche rubato una certa quantità dell'acqua magica di Merlino che stanno utilizzando per creare fantasmi, orchi e scheletri in modo che questi popolino il castello e lo difendano da roditori eroici e buoni del calibro di Topolino.

Resta solo una bottiglia d'acqua, e Merlino l'ha consegnata al nostro eroe affinché la utilizzi come munizioni per una pistola ad acqua che esorcizza i fantasmi. Naturalmente non tutti gli esseri malvagi che hanno invaso le torri soccomberanno al semplice spruzzo di acqua magica, ma quelli che le resistono possono essere battuti dall'arma alternativa di Topolino — la mazza di gomma. Tuttavia, se i fantasmi

▼ La coloratissima (anche se più "robusta") grafica della versione Amstrad...





▲ La situazione si va facendo un po' calda (C64)...

rafi, Topolino si batterà col Re degli Orchi. Armato com'è semplicemente di una pistola acqua, non sarà un'impresa facile!

Sull'Amstrad CPC Mickey Mouse è naturalmente coloratissimo, ed anche la grafica è realizzata persino meglio che sul Commodore. La giocabilità è leggermente migliore delle altre versioni rendendolo così molto più appetibile. Anche la musica è ben realizzata su questa versione che, considerati tutti gli aspetti, resta finora la migliore degli otto bit.

GALE AMSTRAD: 89%

Non che Mickey Mouse sia qualcosa di estremamente originale nel contenuto, ma la grafica è stata ben impostata ed il sonoro — sul 128K — è soddisfacente. Peccato che non sia possibile caricare tutti i livelli in memoria nello Spectrum 128K, ma data la progressiva difficoltà del gioco il multi-caricamento non dà molto fastidio. Se i giochi di piattaforma vi piacciono ed amate il personaggio questo gioco è una buona aggiunta alla vostra collezione.

GALE SPECTRUM: 85%



M.E.

Onestamente avevo pensato che le Gremlin stesse sprecando il suo denaro con un prodotto così insuave come Mickey Mouse. Poi ho visto il successo che la versione Spectrum ha riscosso ed ora che ho potuto giocare con quella Commodore, ne sono rimasto piacevolmente sorpreso. Il simpatico screen di caricamento, con le sue qualità grafiche che sfiora il fumetto, è solo un assaggio della grafica che caratterizza il gioco stesso. Tanto i fondelli che gli epiteti sono di ottima qualità ed i "cattivi" hanno una personalità tutte loro. I quattro sotto-giochi della torre centrale aggiungono una certa profondità al gioco — infatti, essendo tutto fatto con un gioco per bambini, Mickey Mouse è un'ottima sfida per chiunque. Il tono terribilmente noioso del tema de L'Apprendista Stregone è abbastanza pesante da farli impazzire, ma coi simpatici effetti sonori come elternelive, Mickey Mouse è una divertente variante dopo tante esplosioni e sparatrici.



Un avviso ai giocatori più esperti: non lasciatevi inganare dal titolo altisonante di Mickey Mouse e delle sue grafiche curate. Durante la mia prima mezz'ora di gioco ho superato facilmente le prime delle quattro torri ed ero pronto a dire che si trattava di un gioco per video giocatori più giovani. Dopo essere passato alla seconda torre, i dubbi hanno cominciato ad assalirmi, dato che le bolle nella Stenza delle Bolle erano più veloci, apparivano molti più orchi ed il livello della mia acqua cominciava ad abbassarsi un po' troppo rapidamente. Il dilettito più grande che sono riuscito a trovare in questo gioco è la scarsa varietà di situazioni — si tratta solo di schizzare o bestionare dei mostri finché le chiese non appaiono, e poi entrare in una delle quattro (per fortuna solo quattro) sotto-giochi. Mickey Mouse è un gioco molto carino, ma se dovete avventurvi per comprarlo, detegli un'occhiata preliminare.

PRESENTAZIONE 70%

Schermo iniziale molto bello e scelta fra musica ed effetti sonori. Il uso minimo della tastiera non influisce negativamente sulla giocabilità.

GRAFICA 81%

Sprite belli, colorati e dai movimenti fluidi completano i fondelli splendidamente disegnati, anche se a volte sembrano un tantino piatti...

SONORO 56%

Una deludente versione della colonna sonora de L'Apprendista Stregone del film "Fantasia", ma gli effetti sonori sono molto meglio realizzati.

APPETIBILITÀ 75%

Grafica ottime ed azione di gioco originale entusiasmano subito il giocatore.

LONGEVITÀ 66%

Semplicemente la poca varietà lungo i quattro livelli di gioco lo rendono in sostanza poco appagante.

GALE 70%

Un'interessante arcade d'avventure che dovrebbe costituire un ragionevole divertimento per i giocatori di tutte le età.

▼ Monocromatico, ma ugualmente ben definito: ecco Topolino nelle sue versione Spectrum



**TEST**

TO HELL AND BACK

CRL, Cbm64, cass/disco En.p.; joystick e tastiera;

A l giorno d'oggi non esiste alcun luogo sicuro per qualsiasi cosa, neanche in Paradiso. Voglio dire, può succedere che qualsiasi vecchio Tom, Dick o Mefisto può entrare furtivamente a fuggirsene coi Dieci Comandamenti. Questo stesso ignobile diavolo ha permesso ai suoi demoni di scalarsene con essi — quanto si riesce ad essere irrispettosi? Beh, persino più di tanto, sembra, del momento che il tarabutto ha rubato il corno dell'Arcangelo Bertram!

Prendendo il contraltare di Bertram, dovete affrontare un sentiero che gira intorno agli inferi, combattendo contro una serie di apparizioni tra le quali fantasmi, zombie e scheletri servendosi della vostra eurola: questa entità gli avversari e la trasforma

in angioleto, riportandoli in Paradiso.

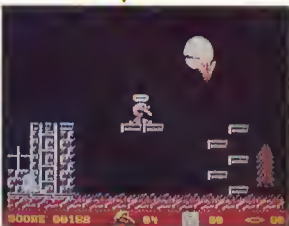
Il primo livello è formato da uno schermo a scorrimento orizzontale bidirezionale disseminato di pozze laviche che il giocatore dovrà superare saltando da una piattaforma all'altra. Il contatto con uno qualsiasi dei mostri in-control risucchia la vostra energia angelica (visualizzata come una cifra fra 0 e 100 nel display in fondo allo schermo). Se l'energia raggiunge lo zero, Bertram viene strappato dalle sue spoglie immortali; tuttavia l'energia può essere riguadagnata raccogliendo le Bibbie che appaiono di tanto in tanto.

Alla fine del livello bisogna sconfiggere un enorme mostro per rivelare uno dei Comandamenti ed avere così accesso ai livelli successivi: questi sono composti da labirinti sempre più pericolosi da attraversare i quali nascondono orribili creature nascoste in fondo



Dopo una serie di miseri prodotti pubblicati dalla CRL, si comincia a respirare un po' d'aria nuova con questo decente clone di Ghosts and Goblins. La prima Impressioni — grafica rozza ed una colonna sonora inadatta — non suggeriscono affatto visioni di scontri soprannaturali, ma dopo qualche minuto di gioco il tutto si trasforma in un divertente giochino di piattaforma a di combattimento. L'idea di utilizzare un'aureola "a life boomerang" come arma è piuttosto bella, a questa mancanza di serietà aiuta molto a superare la goffaggini grafica che si riscontrano durante il gioco. Col progredire del gioco la qualità della grafica migliora cosicché l'interesse non cala come ci si aspetterebbe. Certo "L'ire sono un bel po' per un semplice platform game di questo tipo, considerata la sua mancanza di raffinatezza, ma tenete presente che abbiamo di fronte un gioco della CRL che, per una volta, è degno della vostra attenzione.

▼ ...e lungo il muro di cinta di un cimitero...



▲ A passeggio sopra un mare di lava incandescente...



Questo gioco riesce a conservare un buon equilibrio tra un'atmosfera di orrore (suggerita dai fondali tetri) ed un certo umorismo (la musica allegra). Il fascino iniziale è tutto nell'esplorazione delle profondità infernali, popolate da alcuni mostri ben disegnati che scorrazzano attraverso i

fondali occasionalmente piacevoli: è una posta piuttosto media nella scommessa della giocabilità. La colonna sonora, comunque, è molto ripetitiva a presto diventa saccante (per questo recensore, almeno). E' poco più di un "platform game con ricerca d'oggetti" di medio livello sulla scia di Ghosts and Goblins, penalizzato solo da una carenza di accuratezza: tuttavia, la versione della Elite è molto meglio a, nonostante la sua età, la preferirei in ogni caso a questa.

ed oscuri tunnel. Recuperando tutti e dieci i Comandamenti si arriva allo scontro finale con Mefisto, all'interno, sfortunatamente, egli ha molti punti a suo favore, poiché al suo fianco si battono lupi, serpenti e roditori. Sconfiggetelo ed è corna sarà per sempre vostro — a chi lo sa, potrete persino essere promossi al grado di braccio destro dallo stesso Grande D.

"E' VIVA! FINALMENTE UNA RIVISTA A TEST!"



PRESENTAZIONE 47%

Scarse istruzioni, mentre lo schermo di gioco ed il controllo da joystick nertra nella media.

GRAFICA 40%

Scrolling fluido e (qualche volta) graziosi fondali rovinati da spriti rozzi e male colorati.

SONORO 51%

Un innocuo motivo accompagna tutto il gioco.

APPETIBILITA' 69%

L'entusiasmo di esplorare nuovi livelli riscatta la fiacca presentazione del gioco.

LONGEVITA' 55%

Ci sono abbastanza livelli in questo gioco da riuscire a superare l'impatto con la grafica non eccezionale e la difficoltà a volte scoraggiante.

GLOBALE 53%

Un gioco di piattaforma con raccolta di oggetti alla Ghosts and Goblins che nertra nella media.





CHUBBY GRISTLE

I parcheggiatori sono una razza a parte. Puoi amarli o odiarli ma non puoi ignorarli!

Chubby Gristle è sicuramente il più grasso e odioso parcheggiatore in circolazione, ma con mamme che perdono bambini, automobilisti selvaggi e terribili ragazzini sulle loro BMX, la sua vita non è certo facile. L'unica passione di Chubby è il cibo, e nessuno riuscirà a distoglierlo dalla sua missione, ma tutto sta a vedere se riuscirà a diventare un gigante da due tonnellate o se finirà in una palestra o in una fattoria della salute. il suo futuro è nelle tue mani!

Commodore 64	L. 12.000 cass. / L. 15.000 disco
MSX	L. 12.000 cass.
Spectrum, Amstrad	L. 18.000 cass.
Amiga, Atari ST	L. 29.000 poster a colori in omaggio



PETER BEARDSLEY'S

Una splendida simulazione di calcio giocata che ti permetterà di competere contro la crama del football Europeo. Colossissimo, con tifosi, arbitro, commentatore e musica per metterti nello spirito migliore.

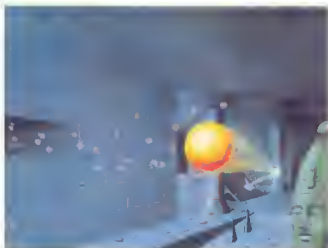
Certificazione speciale: poster e spilla in omaggio.
C64 L. 18.000 cass. / L. 25.000 disco - Spectrum, Amstrad L. 18.000 cass.
MSX L. 18.000 cass. - Amiga L. 29.000 - Atari ST L. 29.000



POWER PYRAMIDS

128 schermi di complessi e controllati paesaggi da percorrere con la tua sfera. Quattro modelli di Piramidi che nascondono "punti di potere" da attivare per portare a termine la tua missione.

C64	L. 18.000 cass. / L. 25.000 disco
Spectrum	L. 18.000 cass.





MINDFIGHTER

Abstract Concepts, cass/disco L.n.p.:

Per C64, Spectrum, Atari ST, Amiga



anche se le Abstract Concepts è una nuova etichetta, uno dei nomi che vi sta dietro — quello di Fergus McNeil — sarà piuttosto noto agli even-

turieri più incalliti (quelli che fanno di tutto per sapere quello che succede in questo fantastico settore del software, voglio dire). Infatti Fergus è già nel campo delle Avventure da qualche anno, ed ha regalato al mercato software due simpatici giochi di tipo "spool" (umoristico, ironico; NdT): The Boggs e Bored Of The Rings, che sebbene non siano ai vertici della programmazione e dell'interattività, restano due ottimi esempi di "gioco che non si prende sul serio". Dopo queste opere "minori", Fergus si è dedicato allo sviluppo della sua nuova "modula" per la creazione di Avventure, che adesso è completo ed ha

temporaneamente preso il nome di SWAN (System Without A Name, cioè Sistema Senza Un Nome) ed è stato grazie ad esso e ad una storia scritta da Anna Pokkess che Mindfighter ha avuto origine.

Nell'avventura interpretate i panni di Robin, un ragazzone dotato del misterioso potere di trasportare la sua mente attraverso il tempo. Tenuto d'occhio da alcuni suoi amici, egli spinge fino in fondo l'esperimento di "pensarsi" in una Southampton post-nucleare. Oltre a scoprire orrori che dovrebbero esistere soltanto nei suoi incubi più terribili, Robin si imbatte in un complotto fascista il cui fine è il controllo degli ultimi sopravvissuti della Terza Guerra Mondiale. La sua sosta nel futuro ha un limite di 24 ore — basteranno a cambiare quello che potrebbe essere un terribile destino per l'umanità superstita? Robin inizia la sua missione dalla cima di una collinetta artificiale



28 Robin went south.

Barren Park Rannins, possible exist: north, south, east and west.

In the midst of the rubble, Robin saw 3 starving men, bending over something. They were beating a dog to death with bits of wood. The heads of rain from the dog echoed all around. Seeing Robin, the men dropped their prize away. (more)

fatta di pezzi di calcestruzzo i cui difetti — che anche i suoi amici del tempo presente possono vedere — sono davvero poco invitanti. Scendiamo. Edifici, gente e strade incutono un senso di depressione in Robin — il suo umore può infatti cambiare da triste a felice in seguito alle sue esperienze di successo o di fallimento. Esplorando l'ambiente si assiste a scene orribili: un gruppo di uomini che uccide un cane a bastonate per potersene cibare ed un uomo accusato di furto il quale viene pubblicamente amputata una mano — questi avvenimenti non possono che rettarne Robin.

Il nutrimento è obbligatorio se si vuole sopravvivere — attenti, però, perché l'acqua e il cibo possono rivelarsi tossici (personelemento ho mangiato un cane morto trovato lungo la strada — lo so che è orribile, ma avevo fame!). Anche l'aria può rivelarsi

contaminata in alcune zone, quindi bisogna in qualche modo premunirsi (se volete, seguite i miei consigli in questo stesso numero). Nelle istruzioni si lascia intendere che è possibile comunicare con la gente incontrata durante il gioco, ma si tratta di conversazioni piuttosto limitate. L'inconveniente principale nel giocare a Mindfighter è la confusione. Sapere che il sindaco ha bisogno di contrastare un'induzione minime sul come effettivamente portare a termine la propria missione. Uno potrebbe passare delle ore a grovigliare per il desolato paesaggio senza nessuna indicazione su come agire (è quello che è capitato a noi qui in redazione). Non c'è una routine di aiuto (in risposta al comando HELP, NdT) ed i luoghi sono collegati fra loro in modo illogico (vedere mappa; NdT); tuttavia, le grafiche digitalizzate e abbastanza d'effetto e, sebbene monocromatiche, si rivela abba-

L'ARLECCHINO QUESTO MESE È STATO SOPRAFFATTO DAL MAGO, MA HA TROVATO LO STESSO IL TEMPO (E LO SPAZIO) PER RECESSIONE MINDFIGHTER...

stanza interessante. Il parser non è di altissimo livello e la logica del gioco può andare a farsi benedire, ma ho apprezzato molto l'uso del display che appare premendo "return" ("enter" per gli Spectrumiani) a vuoto, attraverso il quale è possibile salvare la posizione di gioco in memoria o su supporto magnetico, eliminare la grafica o metterla, avere una descrizione brevissima o lunga dei vari luoghi visitati, ottenere l'output su stampante di tutto quello che appare sul video, eliminare il suono dei tasti e conoscere l'ora, la data e le condizioni psicofisiche di Robin. Sono delle lievi differenze nell'uso del display appena descritte, e principalmente la possibilità — sullo Spectrum — di utilizzare il comando "oops" soltanto nelle versioni 128K del gioco. La versione Spectrum 48K è an-

che molto limitata nella grafica (dopo aver fraccato tutta la mappa che vedete nella prossima pagina l'immagine grafica non è mai

cambiata.), mentre per chi ha il 128K il problema non esiste. L'aspetto è in definitiva abbastanza professionale ma si ha quasi

l'impressione di giocare ad avventura scritta con The Quill, le Menzighier venduta bene solo grazie alla carenza di adventure game in questo periodo.

**ATMOSFERA 68%
INTERAZIONE 54%
DIFFICOLTÀ 65%
GLOBALE 62%**

*'E LA VERSIONE
PER ANICA
E ATARI?'*



> Y
Robin went west.
The Upper Floor.
The roof of this building was all but gone, only a few blackened rafters remaining. A window in the north wall was stuck in a confused pile of rubble and a set of rough wooden stairs led downwards.
Daryl was here.
(more)

LA POSTA DEL MAGO



ono amato davvero sapore del "ritorno" della corrispondenza diretta al Mago (cioè a me), e ne sono molto compiaciuto. Ne approfitterò comunque per spronarvi a scrivere di più — non vorrò mica che l'editore elimini del tutto lo spazio dedicato alle avventure. VERG?? Ma passiamo subito alle missive dei poveri avventurieri disperati (ma anche di qualche amico soccorritore), che questo mese si concentrano particolarmente su un problema di licentia. Vorrei in particolare richiamare l'attenzione di un avventuriero romano — Gaetano Baruffa — che mi concede abbastanza bene, e col quale abbiamo avuto un filo scambio di consigli su molte avventure, perché fra le righe che seguono ce ne sono alcune che troverà molto interessanti.

Parliamo dalle lettere (2) di Tio di Vito da Salerno, che scrive all'Archeo e a me a (Hey, Tio, guarda che è solo il Mago a trattare questa roba, lasciamo pure Archeo alla sua "recensione" a soluzioni, a risparmiarli la doppia lettera), chiedendo "mi daresti mica una mano? Sai perché? In Wolfman quella str... quella cazzata maledetta, con tutti quei numeri sopra non si vuole aprire. Mi sai dire a chi servono quei numeri? Ho provato girando la chiave bella sarrata, ma niente da fare".

Lo stesso problema sembra assillare Giulio Ardennen (un concittadino di Tio) che scrive "Caro Mago Merlino? Mi senti? Sai ancora? È Bene, io ti scrivo da Salerno. Ho comprato una copia di Wolfman (originali), ma dopo poco tempo mi sono già bloccato, mi ha quella diavola vermina chiusa e chiave con quei numeri sopra mi sta facendo mica volare (per non dire altro). Ma come diavolo si apre? Ti prego aiutarmi altrimenti credo che non mi muoverò più di lì". Certo che sono ancora qui dove volete che

fossi? Io non mi muovo mai dal mio polveroso lettucinetto!

Anche Alessandro Di Grazia — un avventuriero romano — chiede aiuto sulla stessa avventura, ma senza specificare in quale punto (ah, ah!). Per lui sarei utile andarci a leggere anche le Valle della Speranza di questo mese (insieme alla soluzione di Dracula, visto che l'ha trovata così interessante). Intanto in soccorso di tutti a me arriva Sergio Zambrano di Genova, che però rimane s'bruttato "bloccato". Vediamo cosa dice: "Il punto in cui mi trovo 'intopato' è all'interno della cupola della cappella, quando bisogna aprire la serratura della bacheca. Esaminando la serratura (lock) si scopre una serie di numeri. Provando a sostituire i numeri con le lettere dell'alfabeto inglese ho ottenuto la frase 'It's key and push'. Ho quindi inserito la chiave ed ho sparato il gioco ma ho risposto con la frase 'You hear a sharp and mastic click' — però è questo punto non sono più riuscito ad andare avanti. Vi prego, aiutatemi!".

Cariissimo Sergio — a volare, visto che a questo punto potresti rimanere all'eterno "intopato" — se leggerai gli sue inviti da Alessandro Pace di Roma (devono essere qui in giro, da qualche parte...) scoprirai che basta togliere la chiave dalla serratura (REMOVE KEY) per aprire lo sportello di vetro e andare avanti.

Il tema "horror" ha fatto altra vittima, comunque, visto che Alessio Agostini (hm, questo nome l'ho già sentito) di Palermo, dopo aver fornito consigli preziosi su Jack The Ripper, rimane bloccato nella stessa prima parte del gioco. Il suo problema sono "Non riesco ad usare senza ferirmi Arrestare. La casa ha un essere secondario? E se il giocatore impersona Jack, chi è l'uomo che scappa nel video?".

Infanzuttato una bella d'orocchi, visto che la terza domanda significa che (A) non hai letto il foglietto introduttivo che c'è nella confezione (dove il protagoni-

sta chiede informazioni sulla "squartatore" oppure (B) la tua è una copia PIRATA del gioco, e allora mi inca... vole davvero!

In ogni caso, caro Alessio, le uniche cose che posso dirti, per ora, è che è molto importante ridere (SHAVE) (con l'acqua calda, quella portata dalla cameriera) per tirare via barba e bali e non somigliare più all'indianino del Times, e chiudere la porta a chiave (LOCK DOOR) per rinviare l'arrivo dei poliziotti (che in ogni caso arriveranno alle 8.50 in punto). Ho saputo poi — guardando nella mia sfera di cristallo — che bisogna inserire la penna (quella sul tavolo) in una fessura (SLOT), me li ricordo che finora non sono riuscito a trovare la fessura di cui sopra. Qualcuno l'ha fatto e andato avanti? Fatevi sentire, per favore.

Faccio una piccola pausa per ricambiare i saluti (nel PPS della lettera) di Cristiano Carvello di Genova (vedete come ci fidiamo del Mago, eh, Cnista no?), in modo da larghi sapere che la sua lettera è stata letta e, sebbene non spolia nella posta, trova riscontro in tutte le mie pubblicazioni. Per cui vi tranquillizza, e come ancora.

Lasciando poi per un attimo le avventure "volare" vorrei rispondere alla lettera di Marco Tagliarini, il quale è in piena crisi da "salienza di avventure italiane". Caro "piola", la tua missiva Viking ad Explorer hanno cessato le pubblicazioni per un semplice — ma crudele — meccanismo che fa una numerazione fissa. Un meccanismo che voglio illustrare a voi brevemente, in modo da aprire gli occhi su un fenomeno che potrebbe sembrare assurdo, una casa editrice che decide di pubblicare una rivista dove, per poter raggiungere tutte le edicole d'Italia, stampare e distribuire un numero elevato di copie. Ad esempio, se la copia venduta sono 5.000, devono essere distribuite almeno 20.000 affinché le edicole che vendono ricevano in loro copia. Questo comporta una "resa" di 15.000

copia dalla rivista, il che significa 15.000 copie al macero, una perdita economica non indifferente. A questo potrebbe essere una soluzione, chiama l'abbonamento, per la quale l'editore produrrebbe solo le copie che effettivamente si vendono, senza alcuna perdita economica. Ma nel caso di Viking ed Explorer la proposta di abbonamento ebbe la bellezza di sole venti "risposte" da parte dei lettori, per cui si decise di chiudere i battenti. Ora, è possibile che in Edizioni Hobby pubblicano qualche altra avventura, ma certamente non trattino le edicole senza accadrà non trovarla la meconione su questa pagina, a potrete richiederla per posta. Continuo, Marco?

Riguardo alla reperibilità del Professionista Adventure Writing System (P.A.W.) della Gilsotti e del Graphic Adventure Creator della Ippolito mi sto informando, intanto il prossimo programma dovrebbe essere distribuito dalla Lupo se non sbaglia. Sperando di aver soddisfatto la tua curiosità, ti risulterò e ti invio a scrivere ancora.

E torniamo alle avventure d'Oltremonte, per dare una mano al simpatico Paolo Panora di Paola dall'Oro (PC) — anch'egli, adesso, saprai chi è il Mago, a no?

L'avventura di cui parli, Paolo, è "The Sorcerer of Glamorgney Castle", ed è stata realizzata dal famosissimo Scott Adams. Se il tuo problema è quello di entrare nel castello, allora ricordati che basta leggere di Paola dall'Oro (PC) — anch'egli, adesso, saprai chi è il Mago, a no? L'avventura di cui parli, Paolo, è "The Sorcerer of Glamorgney Castle", ed è stata realizzata dal famosissimo Scott Adams. Se il tuo problema è quello di entrare nel castello, allora ricordati che basta leggere di Paola dall'Oro (PC) — anch'egli, adesso, saprai chi è il Mago, a no? L'avventura di cui parli, Paolo, è "The Sorcerer of Glamorgney Castle", ed è stata realizzata dal famosissimo Scott Adams. Se il tuo problema è quello di entrare nel castello, allora ricordati che basta leggere di Paola dall'Oro (PC) — anch'egli, adesso, saprai chi è il Mago, a no?

solo dovreste trattenerne il respiro (HOLD BREATH) e poi immergerli (DOWN?), perché sotto la sua acqua memosa si nasconde un oggetto utile (TOWEL), ma attento perché troverete anche un copione indimenticabile (ricorda che puoi utilizzare gli incantesimi, e prova col FIRE). Scusami se sono stato un po' confuso, ma è tutto quello che mi ricordo — si tratta di un'avventura che ho giocato qualche anno fa... comunque se hai problemi scrivi ancora, io intanto risponderò i miei lavori di trucchè.

Alberto Gazzola di Trento, mi chiede un

consiglio sulle scelte di avventura e con cui iniziare senza farsi la cerniera di avventuriero. Caro Alberto, dovresti farti sapere quali sono le avventure che hai già giocate e non saprai quali consigliarti (e poi c'è il maledetto problema della reperibilità, altrimenti ne avrei di titoli da consigliarti). In ogni caso, ho già provato con le avventure "made in Italy". Sono ancora, per favore, e avrei senz'altro il mio aiuto. Parola di Magù!

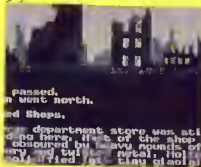
Riguardo poi a Baldo Alessandro di Salento, un altro messaggio, tenete duro,

mi sto documentando, a sul prossimo numero troverete qualcosa per Rebel Planet. Intanto perché non mandate qualcosa per le Valli della Speranza sulla Avventura da voi (anche parzialmente) nostra. E poi, noi accettiamo anche i mappi! Diteci da fare, e la vedrete pubblicata!

C'è poi Riccardo Trimani di Ge-San-pierdiana che vuole sapere il trucco per Dragon's Lar non è il mio campo, Riccardo, per cui ho passato l'appello alla sezione Trucchi.

Per questo mese farglio postale delle

Avventure è esaurito, o tutte le altre mappi sono state dislocate nelle Valli (che questo mese è pieno da scoppiare!) o nei Contatti Daziti, poi ci dacei: un'occasione, ok?

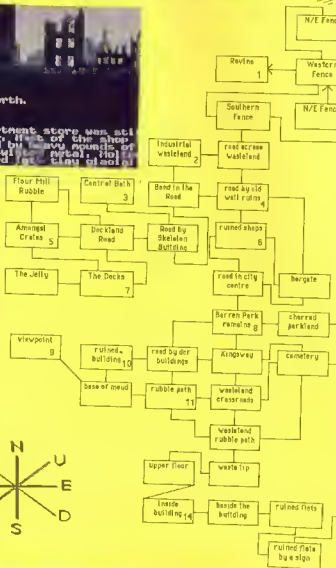
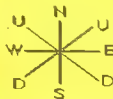


passed.
n went north.
ed Shops.

department store was at
dng here. Most of the shop
consumed by heavy rounds of
ry and fire. (The shop was
not tiled in clay glass.)

ATTENZIONE!

Questa è soltanto una mappa "pericolosa" del gioco, ed il suo uso deve essere fatto con lo stesso sistema di collegamenti fra un luogo e l'altro, in modo da poter proseguire da soli nel disegno di una mappa completa. Buona Fortuna!



- 1) Se tentate di spostarvi verso questo luogo andate a fraccassarvi sul fondo di una voragine a memoria.
- 2) In questa zona è presente del gas letale: avrete bisogno della maschera antigas.
- 3) Scalpello (CHISEL).
- 4) Tappeto (RUG).
- 5) Voip (FOXES) per liberarvi dovete gettare la carcassa del cane verso di loro (GIVE DOG TO FOXES).
- 6) Qui potreste incontrare una delle pericolose guardie (TALL GUARD). C'è anche una chiave inglese (WRENCH).
- 7) Anche in questa zona c'è presenza di guardie (UNSHAVED GUARD). Trovate anche un topo morto (DEAD RAT).
- 8) Ritaglio di giornale (NEWSPAPER CLIP) e vecchia coperta (OLD BLANKET).
- 9) Questo è il luogo iniziale.
- 10) Qui potreste incontrare Robert.
- 11) Carcassa del cane (DEAD DOG).
- 12) Esaminando i detriti (EXAMINE RUBBLE) scoprirete un'ipotesi che conduce di sotto (A WAY DOWN).
- 13) Coltello a serramanico (PEAKKNIFE).
- 14) Bocca di vetro con lamina di rame (SNOWSTORM). Diancia e Dany (che incontrerete nei pressi del Civic Centre) conquistano la sua amica.
- 15) Maschera antigas (GAS MASK) e lattina con carburante (CAN/PETROL).
- 16) Pozzi di vetro (GLASS FRAGMENT).

HO PERSO
LA STRADA
DELL'INGOLA



VALLI DELLA SPERANZA

The Never Ending Story (Oscar)

Andate alla base della Ivory Tower, prendete (TAKE) il moltiplicatore Avva, quindi andate a SW e poi a S e prendete il corio (HORR) Squali (BLOW) nel corno e appassiti Faloti. Prendetelo (TAKE) e con la volete (FLY) attraverso il deserto della mille colori. Passare oltre le sfighe è un'operazione che richiede fortuna: infatti c'è una possibilità su 10 di non riuscire ad oltrepassare. Quando arriverete davanti alle sfighe, premete il tasto RETURN un carta numero di volte: a volte il computer vi avviserà che le sfighe stanno alzando gli occhi. Ciò vuol dire che, se lo stesso passa più volte, sarete sicuri, uscirà innocui. Muovetevi, quindi, al momento che ritenete opportuno, e dopo un certo numero di partite riuscirà a superare le sfighe.

Fabrizio Geronzi - Ghazvin (PI)

Castello del Terrore (Melbourne House)

Esaminare il barile (BARREL) per trovare la sedia (FURNITURE). Esaminare il tavolo e la pentola (POT) nel cottage, prendete il coltello (KNIFE) e bevete la minestra (DRINK SOUP). Parlate all'uomo nella locanda (INN) ed otterrete un drink (BUY MAN A DRINK). Esaminare le chiese (CHURCH) per trovare la croce (CROSS).

Trasferite (DRAIN) il sacco per scoprire il pozzo (RUNG) nel mulino (MILL). Girate la ruota (TURN WHEEL) all'esterno del castello ed entrate il pozzo per bloccarla.

Lanciate le lune (THROW ROPE) per legare dal castello e per farvi aiutare grande (SHOUT) quattro volte di seguito. Shadow of Meulder (Melbourne House) Rompete diversi vasi di terra (BRANCH) per farne dei rampolli (TWIGS). Mettete le conie (CONY) in pedale (PAN), eprite la scatola dei fiammiferi (MATCHBOX), accendete uno (LIGHT MATCH), della luce si rimoscolerà (LIGHT TWIGS) e comparsate di sale il pesce Mettete la padella sul fuoco (PUT PAN ON FIRE) e cucinatevi il pasto (COOK).

A Forami dovete dire di essere uno Hobbit (SAY TO FARMER I AM A HOBBIT). Fate in modo che Sam consagri tutto a Frodo, per ordinarlo di fregarsene (DRAIN) uno dei tronchi (LOG) Andate a ovest, Nord, Nord-Ovest e Sud-Ovest e lanciate il tronco. Ripetete l'operazione fino ad avere tutti e quattro i tronchi. Legate assieme (TIE) i tronchi con una locusta (STRING) e spingete (POLE) la locusta "grignola" zattera lino in acqua.

Qualità di Talavera (Magnetic Scroffle) Alla corsa del razzo cominciate il biglietto (NOTE) che trovate dentro un cuscino (CUSHION) nel salotto (DRAWING ROOM) sul lato opposto (BET NOTE ON GREY RAY). Vincete un assegno (CHEQUE) di 55 Ftg con cui dovete comprare il fido dal mugugno (BUY LUTE WITH CHEQUE). Appena arrivati presso il luto mettete nella borsa (SWAG BAG) per non romperlo quando uscite dal mulino (MILL).

Per uccidere i topi che infestano la cantina (WINE CELLAR) prendete il tubo che si trova dietro di voi appena siete entrati dalle porte (GET PIPE), aprite l'erogazione (OPEN STOPCOCK), aspettate un turno (WAIT) e richiudete (CLOSE STOPCOCK). I topi engheranno e vi gobete scendere nella cantina dove troverete un cubito (RUBY) all'interno di una bottiglia. Nel soggiorno (LOUNGE) prendete il pezzo di carbone e riempitelo per dargli il prezioso liscio (BREAK COAL). Nella stanza da letto (MAIN BEDROOM)

spostate il riquadro (ABSTRACT PAINTING) e scoprirete un buco (HOLE). Aprite il mobiletto (CABINET) per scoprire il candelabro per l'uscio e la depressione del letto (PLAQUE). Salite sul letto (GO BED), e premete il bottone di salita (TOP BUTTON) con un oggetto qualsiasi (eccetto la borsa). Verrete catapultati dentro un buco ed atterrerete in un laboratorio segreto (SECRET LABORATORY) dove trovate un calderone (CAULDRON). Ci dovete gettare dentro i seguenti oggetti: la pelle di serpente (SNAKE SKIN), la trova in INSECT HOUSE), il cubo di legno (WOODEN CUBE), le JUNK ROOM), l'occhio (EYE, nella CRYPT), il cuore (HEART, nella CIRCULAR CHAMBER) e le bacche (BERRIES, nel CEMETERY).

Fatto ciò aprite il contenitore (SACHET) che era già dentro il calderone ed otterrete un cubo fatto di anima (ANTIQUE) insieme a 20 punti (servirà a qualcosa). Nella sala da pranzo (DINING ROOM) aprite la palla rossa e scoprirete un anello di diamante (DIAMOND RING). La stanza (CUE) vi servirà, insieme al lito (COTTON), all'ago (NEEDLE), ad al verme (MAGGOT) per costruire una canna da pesca (GET COTTON FIX COTTON TO CUE, PUT MAGGOT ON NEEDLE) con la quale dovete andare al fossato e pescare un pesce (FISH) che poi comporrete col veleno (SMEAR FISH WITH POISON) e darete all'uomo (GIVE FISH TO BEAR) che sfarazzerà permellando di aprire la gabbia con la chiave d'oro (GOLDEN KEY) e prendete il prezioso calice di platino (PLATINUM CHALICE).

Sono oggetti di valore anche lo spartito (SHEET OF MUSIC, NON APRITE la busta che lo contiene), il violino (SHEET OF MUSIC), il disco di porcellana china (CHINA POT), Prendete la gabbia (BIRD CAGE) che li guardano nella cortile (COURTYARD) dopo la corsa dei topi, e mettete dentro l'uccello MYNAH (quando entrate nella locanda dove trovate l'uccello richiudete subito la porta per evitare che scappi). Una volta ucciso il ragno nella HOT HOUSE con il vasetto pieno di mosche, prendete le SUGILLENTS e sfregatele sotto i piedi tutte le volte che dovete passare sui carboni ardenti (HOT COALS). Per avere l'informazione del MACAW, scuotele l'albero della HOT HOUSE (SHAKE TREE) e prendete la nappa di cocco (COCONUT), quindi rompetela con la vanga (SHOPE) e datele all'uccello.

Primo Alessio - Capoluna M.ma (PI)

Alessio ha tuttavia delle domande su questa storia avventurosa e cioè:
1) Come si apre la scatola opaca (OPAQUE CASE) che si trova nella stanza bianca (WHITE ROOM)?
2) Come si può oltrepassare il fossato (MOAT)?
3) A cosa servono il luto (LUTE) e il CHEWING-GUM?
Jack The Ripper (ORL) - Pnna Parte

Altrimenti, dato che le cose sono obbligate, andate ad avere più volte una figura nel buio - Jack? - che si dirige a nord, non seguita, o mortale, poi andate a sud ed esaminate la figura dietro nell'oscurità del vicolo (EXAMINE SHAPE BODY), riprendetevi del coltello manganato (TAKE BLOODY KNIFE) e due due foglietti trovati vicino al cadavere (CRUMPLED PAPER, SMALL PAPER) e prendete un pezzo di fimo (HIDE CRUMPLED PAPER, SMALL PAPER INTO POCKET) per non perdersi quando fuggirete. Non tentate di assommarvi a loggier adesso (le foto, e poi la polizia potrebbe raggiungerla subito). Potete leg-

gerci quando vi nasglierete. A un certo punto vi nasglierete nella vostra stanza; nascondete subito il coltello sotto il letto (HIDE KNIFE UNDER BED), poi tirate la corda per chiamare la cameriera (PULL CORD) e aspettate (WAIT). Alla portiera dell'ascia calata con la quale potete ridere (SHAVE). Non cercate di radervi con l'ascia fredda, perché vi provocherete solo dei tagli e in più la cameriera, vedendo il rasoio manganato quando entra, danzate subito falliamo.

Alessio Appolloni - Pnna Parte

Wolman (ORL) - Pnna Parte
Levalore (REMOVE) il DOUBLET sporco di sangue e bruciato (BURN) nel camino. Sostituitelo con la lunca pulita che trovate nel cassetto, levatevi le mani nella crosta d'acqua e guardatevi allo specchio, anche le vostre labbra e i sporci di sangue, per curarvi lavatevi. Ora potete uscire senza essere molestati. Andate a Nord e poi ad Ovest. Esaminate ed aprite un po' l'altro dovreste trovare una chiave. Andate nella capanna e muovete la panca (MOVE BOARD); troverete un passaggio segreto. Scendete e troverete una nicchia nella quale si trova un lupo. Purtroppo c'è una parete di vetro che vi impedisce di prenderlo. Inserite la chiave nella serratura, giratela e levatela (REMOVE). Prete aprite così lo sportellino di vetro e prendete il libro, sul quale coprete la prendete e leggendolo che esiste una cura per tornare non mal. Ora potete uscire dal villaggio andando a Nord. Durante il viaggio vi trasformerete in lupo e aspetterete sotto un ponte qualcuno che strarnerà. Infatti appena vedrete l'immagine del passante riflette nel torrente non tassellate ai vostri strati antinaturali. Per evitare ciò basta chiudere gli occhi.

Alessio Appolloni - Pnna Parte

Deja Vu
Gli indirizzi dei luoghi principali sono:
ALBERGO 1212 West End Street
BUNGALOW 520 S. Kedzie in Chicago
BAR 1605 South Peoria Street
CASA 6625 Auburn Road
FARMACISTA 934 West Sherman
Per aprire la porta del bungalow basta un colpo di pistola. Altrimenti c'è un bastone che contiene la chiave della porta del far macista e dello studio investigativo nella stanza poliziotto. L'uscita dalle mazzette è BISODILUMITIS. I cassetti delle schedari interessanti vanno aperti con un colpo di pistola e contengono interessanti informazioni.

La combinazione della cassaforte dei bar è 3324356

Alessio Appolloni - Pnna Parte

Knight, Gic (Level 9) - Pnna Parte
I luoghi principali di questa 1° parte sono GIBBET, CLEARING, LAWN, CROSSROADS, FAIRGROUND, CAVE, CAK, TOWER, WELL, CASTLE, VIADUCT. Potete raggiungerli tramite il comando GO TO home luogo.

In ognuno potete trovare una corda o qualcosa di simile alla e fermare la fune (tirate di nuovo una po' di fune).

GIBBET esaminandolo troverete un cappio (NOOSE) che dovreste legare (UNITE).

WELL: prendete il tappetino e le chiavi, e legatelo al cappio alla cartuccia (ROLLER). Scendete nel pozzo e prendete il secchio o la gomena (HAWSE). Risale, segate il cappio e legatelo alla gomena per ottenere un pezzo di fune.

CAVE: entrate, date il mattone (BRICK) che si trova nel sacco all'avantista e colpitelo innanzi lo sta portando nel suo armadio. Segate la sua cintura (BELT) e legatelo al resto della fune.

CROSSROADS, legare la fune ai catelli (SIGNPOSTS), aspettate che il cassatore cada nella trappola e prendete il POIGNARD (PIL), slegate la fune che poi leghevate al sacco.

TOWER: mettete il tappetino (MAT) sulle spine per andare a Nord, quindi tagliare i capelli di Raspunzel con il POIGNARD e legateli alla fune.

CAK: prendete la corda che trovate all'interno della quercia e legatelo alle fune.

CASTLE: salite sul castello e scendete al suo interno. Andate lo scrigno con la chiave e prendete la corda (CORD) che legherete alla fune. Per scendere dal castello digitate CLIMB DOWN.

LAWN: uccidete il cavallo del cavaliere verde che così cadrà a terra permettendovi di prendere la ridotti (REINS) dalla sua cavalcatura, le quali dovranno essere a seguito legate alle funi.

FAIRGROUND e CLEARING: qui non c'è nessun problema da risolvere, basta slegare la corda della bandiera (HALLYARD) e quella che tiene ferma la capra (TETHER). Legatelo poi alle funi.

Andate al bar, prendete la fionda e legatela alla fune. Andate a Sud del VIADUCT dove c'è un anello di ferro. Digite le THROW SPEAR THROUGH RING per poterli così cedere con la fune nella seconda parte dell'avventura.

Alessio Appolloni - Pnna Parte

Sherlock And The Riddle For The Crown Jewels (Inlcom)

Per entrare in casa (di Holmes) basterà alla porta. Andate a Nord, e quando Mrs Hudson vi chiederà se volete aspettare Holmes rispondete di sì. Poi salite e vi troverete nel vestibolo. Andate nello studio di Holmes (Nord) ed esaminate la pila di libri, il primo ed il solo. Per far fuori l'uomo del suo stato depressivo (accendete il fiammifero) che mi ha fatto lavorare parecchio per far riprendere Holmes il gioco. Non comprendete TODAY'S PAPER, ma lasciate stare i fategli leggere i giornali (NEWS PAPER).

Dopo un po' arriverà il primo Holmes che vi informerà del furto e allora Minnie sarà pronta per partire insieme a voi.

Simon - Macerata

Un messaggio per Alessandro Pace di Roma da parte del Mago manda pure tutto la roba che ha, l'archivio del mio laboratorio è sempre aperto. E grazie ancora per tutto il materiale spedito che ne saranno grati anche molti lettori.

CONTRATTI DIRETTI

Auto Offerte: Do anten su Jinxer, Kendella, Wolman, 2000 Legge Soteri Men per Amiga, e tante altre avventure vecchie e nuove. Ho risolto Deja Vu, Uninvited o Shadowgate per Amiga e Maniac Mission per C64. Cerco avventure più giovani e Gule Of Thieves. Sento rustici ad andare molto avanti e possiamo dare qualche aiuto.

In fine carta Avventure per giocare a Corruption

Fabrizio Bondi - Via del Colli Portuensi, 571 - 00151 ROMA

Per stavolta un solo annuncio, me sembra meglio che niente. Per i quest che Fabrizio e io avevamo posto qualcosa c'è nella Valle della Speranza. Altro seguirà certamente sui prossimi numeri. Segue il suo esempio e facciamo rinascere anche questo angolo dell'Avventura. Forzati



Suncom

Un nome una garanzia

SlikStik™

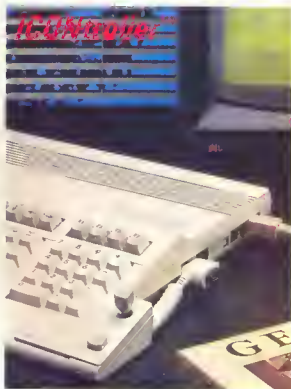


- *Per migliori punteggi
- *Filo extra lungo

Tac5™



- *Garanzia 2 anni
- *Digital Micro - Switch
- *Triplo pulsante fuoco
- *TAC: Tactical - Audible - Controller



- *Ideale per GEOS
- *Più veloce di un joystick
- *Più comodo di un mouse
- *Ideale per programmi grafici

Tac2™



- *Garanzia 2 anni
- *Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
- *Stile "Sala giochi"
- *TAC: Totally - Accurate Controller

TEST

FERNANDEZ MUST DIE

GO!, Cbm64, cass E n.p., disco En.p.; Joystick e tastiera

Quella che una volta era una regione tranquilla e felice vive adesso sotto il dominio di Fernandez il dittatore. Sarà vostro compito liberare la regione, un tempo la vostra patria, scoprendo e distruggendo tutto quello che è qualsiasi soldato o veicolo nemico (vi attraversi la strada. Non mencheranno prigionieri di guerra da liberare e mucchi d'oro rubato da recuperare, e per entrambe queste azioni valerosi vi verranno attribuiti delle medaglie).

Tutto inizia quando un camion vi lascia all'inizio della lunga area di combattimento a scrolling verticale, dopodiché non vi rimane che evasare impavidi aprendovi la strada a colpi di mitragliatrice e di granate, evitando di sbattere contro i nemici o di pestare acci-

dentatamente le mine che questi hanno incautamente disseminato tutt'intorno. Fortunatamente ci sono alcune jeep abbandonate lungo la strada, con tanto di chiave nel cruscotto, per cui sareste dei fessi a non saltarci sopra per creare un po' di essino fra le truppe nemiche — le jeep sono dotate di mitragliatrice e (inizialmente) di dieci proiettili per bazooka.

Una barra in fondo allo schermo mostra i danni subiti dalla jeep e del soldato, accanto al display che tengono il conto delle vite e dei proiettili/granate a vostra disposizione. Se la jeep viene danneggiata in modo irreparabile dovete, naturalmente, continuare a piedi — ma se una pallottola vagante vi becca in questa situazione perderete una delle vostre preziose vite.

Per poter penetrare nella base e nella stanza dove sono rinchiusi i prigionieri dovete abbattere le porte e le mura che le chiudono, dopo averle naturalmente raggiunte non senza l'aiuto di una mappa (che è possibile richiamare con la pressione del tasto



L'ultimo gioco di Crowther è un po' in ritardo per il boom degli shoot'em up a scorrimento verticale "stile Commando" di un paio d'anni fa, per cui è tutto qua. Va bene, lo scrolling avviene alla vera e propria velocità? E allora? Questo caratteristico non ne fa certo un classico. La grafica è decente, ben definita, ma la mania del colore tipica di Crowther crea un certo casino. Nella struttura del gioco, Fernandez ha ben poco da offrire di nuove rispetto alla marea di giochi sullo stile "corri di qua e di là facendoti fuori" tutto ciò che si muove che lo hanno preceduto. Quello che lo caratterizza sono piuttosto i numerosi rilardi a le lunghe pause, particolari che non mi aspetterei mai di trovare in un gioco di questo tipo. Quelle che abbiamo qui è semplicemente un ordinario shoot'em up pregrammato abbastanza bene, ma prive di qualsiasi nuova ingrediente in grado di stimolare e divertire un videogiocatore.



Quelle che non posso fare a meno di notare nei giochi di Tony Crowther è che le schiere cromatiche a sempre un pugno nell'occhio, e rende estremamente difficile qualsiasi percezione di orientamento e di profondità. Queste è davvero un peccato perché la definizione degli sprite e dei fondali è spesso ottima, come nel caso di Fernandez Must Die. L'ombreggiatura verde e blu del primo livello è orribile, ma negli schermi successivi la combinazione cromatica va leggermente migliorando. Lo schema di gioco oltre queste grafiche psichedeliche è molto difficile, spesso al limite delle scoraggiamenti, e costringe continuamente a girare per lo schermo nell'attesa che esca un verco nel paesaggio o qualche granata prima di poter proseguire. Per cui, come direbbe anche il più paziente dei video-giocatori, "Dimenticatele".



Il primo prodotto della Imageworks segna il ritorno del promettente Tony Crowther; sfortunatamente, Fernandez Must Die, oltre ad avere un titolo applicativo, risente notevolmente del fatto di essere semplicemente una variante piuttosto ingiocabile di

Commando. Anche se i particolari sono realizzati con cura, la grafica è rovinata da un cattivo uso del colore che riesce persino a distrarre dalle echi di gioco. Non è facile inciampare le granate, a dal momento che il superamento di molti ostacoli dipende proprio dall'uso di questo tipo di arma, ci si ritrova spesso a cercare di prendere tempo nell'attesa che un aereo inizi cadere qualche preziosa bomba e i cecchi così il nostro gioco — una situazione per niente divertente. Questo schema di gioco ormai trite a ritrillo può essere interessante solo quando si gioca in coppia, e in queste case solitamente se si riesce a salire su una jeep. E' davvero un peccato che Tony Crowther abbia realizzato un gioco così banale: ci aspettavamo qualcosa di meglio dopo aver giocato il suo splendido Zig Zag.

▼ Lo scenario "bellico" di Fernandez Must Die...

Run/Stop). Gli edifici sono formati da grossi labirinti di pareti in cui troverete munizioni a oro.

Nel modo a due giocatori evrete la possibilità di combattere in coppia, collaborando così eroicamente alla distruzione di Fernandez. Il primo dei due che mette le mani su una camionetta sarà l'ausilia, mentre l'altro manovrerà una grossa mitragliatrice su cavalletto.

Tanto per ravvivare l'atmosfera (come se ce ne fosse bisogno) dagli aerei si sorvolano il territorio seminandosi paracadutisti, cassette di medicinali e bombe anti-muro. Lungo il cammino è anche possibile raccogliere le scatole di munizioni e l'oro che i nostri nemici hanno generosa-

mente (o distrattamente) lasciato in giro. Il numero di medaglie conquistate e di prigionieri è casse d'oro da trovare viene mostrato in uno screen di "status". Ben otto medaglie vi aspettano alla fine della vostra missione: per conquistarla non vi resta che recuperare l'oro, distruggere la base e ridare la libertà ai prigionieri.

PRESENTAZIONE 63%

La mappa richiamabile durante il gioco e gli schermi di status si rivelano molto utili, ma l'uso delle granate è piuttosto scomodo.

GRAFICA 47%

Ben disegnata ma troppo visivamente colorata.

SONORO 63%

Un veicolo (ma decente) motivato dalla BBS inglese Compuser e qualche semplice effetto sonoro.

APPETIBILITÀ 53%

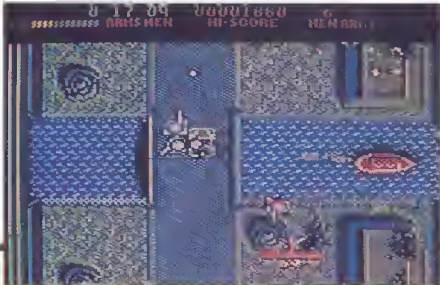
I colori esagerati, il controllo della granata che funziona ad intermittenza a l'andatura pomposa non incoraggiano a proseguire nel gioco.

LONGEVITÀ 42%

La mancanza di varietà si rivelerà difficile da sopportare persino per i più scalmanati fans di Crowther.

GLOBALE 53%

Un gioco di vecchio stile da una nuova casa di software, tutto qua.



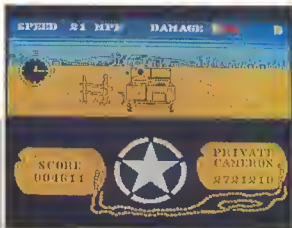
NINETEEN PT 1 - BOOT CAMP

Cascade, Cbm64 cass./disco En.p.
Spectrum/Amstrad CPC cass En.p., joystick o tastiera
Versioni recensite: C64 & Spectrum

Il 145 giri di Paul Hardcastle regnò incontrastato ai vertici delle classifiche e nelle discoteche nella primavera e nell'estate del 1985. Boot Camp è la prima parte di un doppio video gioco che dovrebbe essere l'interpretazione del disco, a raffigurare i faticosi avvenimenti che fanno di un uomo una dura "macchina da guerra".

Possiamo essere erratoli fino a quattro giocatori, ai quali viene chiesto di inserire il proprio nome e a cui viene assegnato il proprio numero di matricola prima che il gioco abbia inizio: i progressi di

ciascun giocatore vengono misurati dal suo grado di Coordinazione, Vigore e Morale. La precisione nel tiro a bersaglio, guida della jeep, salto degli ostacoli e mosse di combattimento a mani nude determinano il grado di Coordinazione, e quello di Vigore viene influenzato da quanto a lungo si riesce a portare avanti tali esercitazioni. Il Morale è il risultato globale di tutte le vostre prestazioni: il primo avvenimento è l'esercitazione all'attacco, e comprende la scalata di muri, l'attraversamento di lunghi cavalletti, il superamento di ostacoli ed il salto fra rocce e trincee. Esso è formato da otto esercitazioni separate con un limite di tempo sempre minore, per cui la vostra velocità è di impor-



▲ Una corsa in jeep evita la strada polverosa di un campo militare (Versione Spectrum)

tanza vitale per la riuscita globale. Gli ostacoli vengono superati premendo il pulsante di tiro per posizionare un indicatore sull'ultimo terzo del misuratore, e cronometrati dall'attimo in cui il pulsante viene lasciato. Vengono attribuiti punti per il superamento degli ostacoli in tre tentativi o meno, e viene anche assegnato un bonus per il tempo rimanente al termine di ogni allenamento.

Un altro esercizio consiste nel tiro a bersaglio: avete a disposizione due minuti a mozzo per portare a termine l'esercitazione. Ad ogni sessione di tiro bisogna superare un punteggio di qualificazione che diventa sempre più grande, e si guadagnano da 100 a 500 punti colpendo i soldati a seconda del punto del corpo raggiunti dai proiettili. Se invece colpite una donna, un ragazzo o un bambino

vi vengono sottratti 1000 punti. Segue il terzo esercizio: bisogna guidare una jeep lungo otto percorsi con un tempo limite sempre più breve, evitando gli ostacoli presenti sulla strada. Ballo di fieno, con, copertoni e stecchi se colpiti fanno diminuire temporaneamente la vostra velocità ed aumentano stabilmente il contatore dei danni, il quale in questo modo riduce la vostra massima velocità. Anche le rocce, i tronchi, i ceppi e i fusti d'olio aumentano i danni, e fermano temporaneamente il veicolo. Se il contatore dei danni raggiunge la sua massima punta la jeep diventa inservibile e l'eser-



Considerate l'età del disco, Nineteen ha perso la sua popolarità musicale, e senza dubbio punte tutto sulla nuova ondata di film dedicati alla guerra in Vietnam. Boot Camp somiglia molto a Combat School, un espello che appare evolo persino prima di giocare, dato che tre dei quattro avanti (Combat School ne ha sette) sono rilacimenti di alcuni dei sotto-giochi del gioco di allenamenti militari della Konami. Non sono diverenti quanto quelli della conversazione Ocean — nell'esercitazione all'attacco il conteggio del tempo è scoraggiante, nel tiro al bersaglio è difficile dire a quale parte dello schermo si sta mirando, ed il combattimento a mani nude è quasi noioso. Il modo in cui le musiche di Nineteen è fiacco, il che è stupido, visto che il gioco si ispira (o almeno così si suppone) ad essa. Se proprio siete ancora affamati dopo Combat School, Nineteen Part 1 - Boot Camp potrebbe servirvi per qualche esercitazione supplementare.

▼ In Nineteen Part 1 - Boot Camp ogni esercitazione è una corsa contro il tempo... (Vers. Commodore 64)



Devo dire che non sono affatto d'accordo con gli altri recensori queste volte, dato

che 19 mi è piaciuto tantissimo. La Ocean ha fatto un buon affare nell'ottenere i diritti per Platoon e Combat School, ma anche l'interpretazione delle guerre dal Vietnam da parte della Cascade è partita col piede giusto. Non è esattamente un'esatta interpretazione della canzone, né il clone finale di Combat School, ma ogni evento è giocabile e divertente, e garantisce molta varietà e gioco impegnativo. La grafica cerca di riprodurre il 'feeling' di Platoon, e fino a un certo punto ci riesce, ma l'interesse si basa molto sulla longevità — la combinazione dei limiti di tempo, del gioco stancante e della possibilità di scegliere una qualsiasi fra i quattro avanti la garantisce. Mi è persino quasi piaciuta la musica... Beh, sapete una cosa? Cercate di decidere da soli quale delle tre facce di questa pagina ha ragione...



▲ il gioco nella sua versione Amstrad, tanto per dare un'idea della definizione grafica e cromatica



citazione di guida ho termine.
Quarto allenamento: potete vedervi dal vostro istruttore nell'e-

Sin dall'inizio, sembra che questo gioco abbia preso il concetto abbagliato del lomo dal disco. La canzone di Paul Hardcastle parlava soprattutto delle conseguenze disastrose che la guerra del Vietnam aveva avuto sulla psiche dei giovani americani, e che si ripercotevano nella loro vita quotidiana anche dopo che tornarono a casa: allora perché mai ambientare il gioco in un campo militare? L'unica ragione a cui riesco a pensare è quella di trovare una scusa per seguire lo schema di Combat School senza sobbarcarsi l'onere dei diritti. La presentazione è a dire il meno misera, e a volte oscilla il gioco. Particolarmente confuse sono le gare di tiro e le corse in jeep, dove diventa alquanto difficile dire cosa stia succedendo. La grafica è quasi militare nella stile e nell'atmosfera, e c'è una rispettabile versione della canzone Nielsen che viene suonata di tanto in tanto, ma queste cose non possono esimere il gioco dal rivelarsi un'esperienza noiosa dall'inizio alla fine. Spero solo che la seconda parte sia migliore di questa.

serciziazione finale: il combattimento a mani nude. Una volta ancora in otto round, ma con un limite di tempo sempre maggiore dovete utilizzare quattro mosse di attacco per far diminuire l'energia del vostro istruttore. Per poter vincere l'incontro la vostra energia dovrà essere uguale o maggiore della sua allo scadere del tempo. Alle fine di ogni livello, le valutazioni sul giocatore vengono visualizzate allo fine di ogni evento, insieme ad un commento globale sulle sue prestazioni (quasi come una recensione 'alla Zzap!', davvero), da pessimo a eccezionale. I risultati finali possono essere conservati su nastrodisco per utilizzarli nel prossimo gioco sul Vietnam: Nineteen Part 2 — Combat Zone

Pagella C64/Spectrum PRESENTAZIONE 83%

Il 45 giri (cassetta di 12 minuti per lo Spectrum) è in regalo e gli allenamenti possono essere giocati in un ordine qualsiasi, ma a volte il gioco diventa troppo duro.

GRAFICA 70%/80%

In generale dettagliata, ma rovinata a volte dalla tendenza al 'rozze' sul C64. Ottima l'animazione alla 'Super Hang On' nella fase della jeep sullo Spectrum.

SONORO 62%/81%

Decente versione strumentale di 19, e a volte dei buoni effetti sonori. Sulla Spectrum 128K la versione digitale della canzone è incredibile e gli effetti sonori ottimi.

APPETIBILITÀ 69%

Il controllo del personaggio/giocabilità in ogni livello non permette di immediatosi in quello che altrimenti sarebbe stato un gioco interessante.

LONGEVITÀ 78%

Sarà spesso spinti a riprovare gli esercizi fino a diventare dei duri.

GLOBALE 72%/78%

Un buon clone di Combat School, ma c'è stata qualche discussione sulla sua qualità per la versione C64, per cui ricordatevi il vecchio adagio del recensore 'provare prima di comprare'.

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

ALCUNI ESEMPLI...

COMMODORE 64 C	280.000
REGISTRATORE 1530 COMMODORE	50.000
KIT COMMODORE 64 C, REG., 5 GIOCHI, MOUSE + PROG.	400.000
DISK DRIVE 1541 C COMMODORE	370.000
DISK DRIVE COMPATIBILE OC, 113	240.000
MONITOR 1802 COMMODORE X64	380.000
AMIGA 500	890.000
MONITOR 1084 COMMODORE	550.000
AMIGA 2000 CON MONITOR 1084 COMMODORE	2.350.000
ESPANSIONE PER AMIGA 500-512 K	150.000
DISK DRIVE ESTERNO 3" / (MADE USA)	240.000
STAMPANTE PER AMIGA 500 E 2000 GRAFICA	420.000
CITIZEN 120 D-120 CPS	
STAMPANTE STAR LC 10 144 CPS NLO GRAFICA	550.000
STAMPANTE LG EPSON 24 ACHI 132 CL. GRAFICA	800.000
STAMPANTE NEC 2230 24 ACHI 80 CL. GRAFICA	800.000
COPRISTAMPANTE PER AMIGA 500	15.000
ATARI 520 STFM	650.000
ATARI 1040	890.000
ATARI 1040+MONITOR SM 124	1.150.000
ATARI 1040+MONITOR SC 1224	1.400.000
DIGITALIZZATORE VIDEO A TEMPO REALE	500.000
ATARI MG 2 + MONITOR SM 124	1.990.000
ATARI MG 4 + MONITOR SM 124	2.550.000
STAMPANTE LC 10 STAR	550.000
STAMPANTE LASER SLM 804	2.650.000

MODULATORE PER 1040 INTERNO	100.000
-----------------------------	---------

PC-XT ATARI 512 K+DRIVE 5"1/4+MONITOR+SCHEA	
CGA,EGA + 6 DISK SOFTWARE	1.150.000
PC-XT ATARI 512 K+2 DRIVE 5"1/4+MONITOR+SCHEA	
CGA,EGA,6 DISK SOFTWARE	1.450.000
PC 2 XT ATARI 512 K + 2 DRIVE 5"1/4+MONITOR,HARD	
DISK 30 MB., 6 DISK SOFTWARE	2.090.000
1600 PROGRAMMI DISPONIBILI PER ATARI 520-1040	
PC 1 OLIVETTI+ MONITOR MONOCROMATICO	1.150.000
PC XT SANYO BONSAI 16 PLUS + 2 DISK DRIVE	
+MONITOR 512 K, DOS 3.2	1.800.000
PC XT PHILIPS 9100 - 1 DRIVE 3"1/2, 1 DRIVE 5"1/4	
+ MONITOR 768K RAM, DOS 3.2	1.650.000
PC XT PHILIPS 9115 - 1 DRIVE 3"1/2 1 DRIVE 5"1/4	
MONITOR, 20 MB., + 766 K, DOS 3.2	2.200.000
TOSHIBA T 1100 PORTATILE, 512 K CON 2 DRIVE	1.500.000

H. D. 20 MB. PER TUTTI I PC CON DISK CONTROLLER	500.000
---	---------

SUPERGAMES sas
Via Vitruvio, 38
20124 MILANO
Tel. (02) 6693340

HOPPING MAD

Elite, Cbm64 cass. £12.000, disco £15.000
Spectrum/Amstrad CPC cass £18.000, joystick o tastiera
Versioni recensite: C64, Spectrum, Amstrad

Alla guida di una fila di quattro palle saltellanti dovrete fronteggiare l'ardua impresa di seguire la pista percorsa da un ipotetico avversario. Dopo aver attraversato l'intero pianeta e poi lo spazio, ha evitato tutti i pericoli sopravvivendo al lungo viaggio, ed ha persino raccolto una enorme quantità di punti raccogliendo le mele ed i palloni incontrati lungo il viaggio. Inutile dire che adesso sarete voi a rifare il percorso mentre lui si gode

la scena seduto in fondo al percorso.

La missione si svolge lungo 12 livelli cronometrati a scrolling orizzontale da destra a sinistra che va dai parchi verdissimi ai deserti ed ai paesaggi sottomarini. Il personaggio, come abbiamo detto all'inizio, è formato da una fila di quattro palle che rimbalzano ritmicamente in continuazione, che voi dovrete guidare cercando di raccogliere una serie di palloni che volteggiano a mezz'aria: per riuscire nell'intento occorre modificare la velocità e l'altezza del loro movimento. Ogni ambiente ha



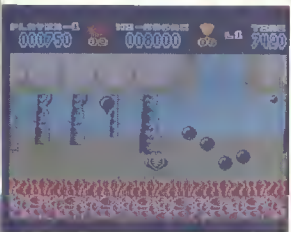
Hopping Mad è quasi il miglior gioco (per quanto ne so io) che la Elite abbia mai pubblicato. E' molto "cerino" a partire dalla presentazione e la bellezza del record fino alla grafica ben definita del gioco stesso.

Lo schema di gioco è semplice; basta guidare le quattro palle saltellanti (scusate l'espressione) attraverso il fondale dallo scrolling fluido e pieno di "cattivi". Si riesce a familiarizzare quasi subito col movimento a cui controllo dal personaggio (se così si può chiamare), il che è importantissimo se si vogliono superare incolumi i vari pericoli animati ed inanimati che li aspettano lungo il percorso. In un periodo così affollato di giochi dove prevale la violenza e le aspirosioni e gli spari al spaccino, è bello vedere un gioco in cui non hai bisogno di sparare, dare calci, pugni e bastonate. Mi sono davvero divertito a giocare Hopping Mad. Bel colpo, Elite!

▼ Saltellando nella profondità dell'Oceano le cose non cambiano poi di molto... (Vars. Commodore 64)



▲ Evitare la pianta 'pallivora' o prendere il palloncino? (Versione C64)



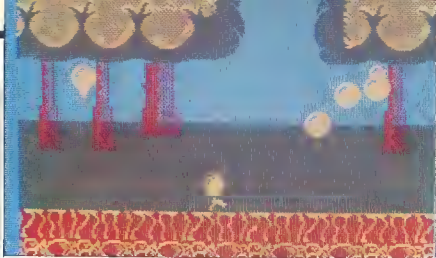
▲ Quattro salti in un giardino pieno di invidia, cercando di afferrare i preziosi palloncini (Vars. Spectrum)...



Dopo il grazioso screen di presentazione, Hopping Mad sembra promettere bene.

Sfortunatamente, la grafica del gioco vero a proprio non raggiunge la qualità dello schermo introduttivo. Non fraintendiamoci: il gioco in sé non è affatto terribile. Infatti, nella globalità, si rivela abbastanza simpatico. Una volta che vi siate abituati all'idea di dover manovrare una fila di palle rimbalzanti, saltellare per lo schermo diventa piuttosto divertente. La voglia di "vedere com'è" lo schermo successivo fa tornare il giocatore davanti al computer più di una volta. Il dubbio che sorge è questo punto: dopo aver visto tutti gli schermi, avrete ancora voglia di riprovare solo per cercare di aumentare il vostro punteggio? Hopping Mad non è il miglior gioco della Elite ma, una volta ancora, non è neanche il peggiore: è semplicemente uno di quelli che si meritano solo un OK.





▲ I colori cambiano, ma la canzone è sempre la stessa (Screen versione Spectrum)...

Personalmente non ho visto Catapult sulla Spectrum, ma di giochi con palle rimbalzanti ne ho provati: Wazball, Madballs, Bouncer, Re-Bouncer, Orbix The Terriball (senza contare quelli con palle rotolanti). Tuttavia questo Hopping Mad ha qualcosa di speciale, nonostante la sua semplicità: giocandolo ho ritrovato la sfida inerziale di Thrust, la strategia di Marble Madness e Spindizzy, l'allegria di Thing On A Spring... e qual è la difficoltà di tutti a quattro assieme? Davvero, se non siete dei veri cocciuti lasciate stare questo gioco, perché anche se non tenderete a superare il primo livello tre vite saranno sempre poche per farcela. Certo, la grafica è struttata bene, e riesce ad essere colorata senza combinare disastri cromatici, a sul 40K non manca qualche modestissimo effetto sonoro (molto più ricco sul 128K), ma tutti i livelli sono costruiti intorno allo stesso schema: pericoli mobili e fissi sul terreno e pericoli mobili in aria, ed occorre sviluppare una strategia quasi diabolica per avere qualche possibilità di andare avanti con tutte le palle al loro posto (ehm...). Se proprio le 16.000 Lire vi crescono, dategli un'occhiata; ma io aspetterò la pubblicazione di Power Pyramids, se proprio devo spendere del tempo con problemi "pallistici" GLOBALE SPECTRUM: 60%

I suoi pericoli particolari: piante "pallivore" e vespe con tanto di pungiglione nel bosco, cactus e sassi aguzzi nel deserto, e così via ad ogni nuovo livello. L'urto con uno di questi pericolosi particolari del paesaggio provoca la distruzione di uno o più palle. Quando tutte e quattro sono scoppiate, si perde una delle tre vite a disposizione. Si guadagnano punti extra riuscendo a raccogliere le mele e ad atterrare direttamente sopra alcune delle creature. Riuscendo a raccogliere dieci palloni si passa al livello suc-

PRESENTAZIONE 68%

Bello lo screen di caricamento. Sono presenti anche le opzioni standard di pausa/interruzione del gioco.

GRAFICA 72%

Colorato, anche se a volte molto semplicemente, con un simpatico movimento saltellante.

SONORO 71%

Colonna sonora ritmica sul C64 ed effetti sonori adeguati in entrambe le versioni.

APPETIBILITÀ 79%

C'è un certo entusiasmo iniziale dovuto all'inconsueta struttura di gioco.

LONGEVITÀ 54%

I livelli molto simili fra loro provocheranno una certa noia, ma la sfida non manca.

GLOBALE 68%

Un gioco piacevole ma sfortunatamente ripetitivo nello schema.

Grazie alla recente discesa del dollaro, la CIRCE è in grado di ribassare il costo del suo Drive 1541 compatibile:

A SOLE 259.000 LIRE, IVA COMPRESA IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128*

* DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 375.000 LIRE, IVA COMPRESA

- 1) COMPATIBILE AL 100%
- 2) Costruzione SLIM con alimentatore esterno compreso
- 3) DOPPIO connettore seriale
- 4) Robusto mobile SCHERMATO antidisturbo
- 5) GARANZIA totale (12 mesi, ricambi e mano d'opera)
- 6) Libretto d'ISTRUZIONI in italiano
- 7) DEVIATORE esterno per cambiare numero di periferica
- 8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi da cassetta.



Alcuni prezzi del nostro listino:

Computer Commodore 64 NEW Lire 319.000

Drive Commodore 1541 - II (nuovo tipo extra sottile, con alimentatore esterno) Lire 379.000

Computer Commodore Amiga 500 con Drive e Mouse Lire 899.000

Mini Drive compatibile esterno per Amiga (costruzione in metallo, Extra sottile, compatibilissimo) Lire 265.000

Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel, Pagine Gialle Elettroniche, etc.) Lire 120.000

I PREZZI SONO COMPRESIVI DI IVA

Nuovo punto di vendita al pubblico:

CIRCE Electronics, Srl

Via F. Testi, 219 - 20126 Milano - Tel. 02/6427410

CIRCE
ELECTRONICS

Rapide spedizioni in tutta Italia mediante servizio postale assicurato, con pagamento contrasegno al portino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. Nei casi addebito di spese e chi allega all'ordine un assegno non trasferibile o un vaglia postale intestato alla CIRCE Srl. CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)
Per ordini telefonici e/o informazioni telefonare al Tel. (02) 642.74.10
Per ricevere il catalogo HARDWARE, inviare i propri dati insieme a L. 1.000 in francobollo.



DALEY THOMPSON

OLYMPIC

CHALLENGE

DIS

COCC

WAK

© Ocean Software Limited 6 Central Street Manchester M2 5NS

THOMPSON'S DALEY CHALLENGE ALEY BACK!

Enter the 1988 Olympic Challenge with Daley Thompson as you 'work out' in the gym, where your efforts will directly affect your performance in the competition itself - another first from Ocean.

Ten Olympic events include Long Jump, Shotput, High Jump, 100m Sprint, 400m, 110m Hurdles, Discus, Pole Vault, Javelin and 1500m. You will need all your skills to build on what you hope was, an impressive work-out, and, as is necessary for all top flight athletes, your judgement to select the most effective equipment for each event is now vital - a decision which can win or lose you a place on the podium.

This isn't just another sports simulation, this is a Daley Thompson 'event' where all his talent and humour burst through to make a thrilling and entertaining game play for all the family. Go for the Olympic Challenge!



AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
CASSETTE

AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
DISK

ATARI ST

Also available for your Amiga

BLOOD BROTHERS

Gremika Graphics, Cbm64 cass. £ 18.000, disco £ 25.000

Spectrum/Amstrad cass £18.000, joystick o tastiera

Versioni recensite: C64, Spectrum & Amstrad CPC

Al ritorno dalle loro scorribande a bordo delle nuove motociclette/jet di tipo Skywalk — scorribande che avevano, come scopo principale, quello di provare l'efficienza di tali stupendi veicoli — i due fratelli Hark e Kren ritrovano il loro villaggio raso al suolo ed i loro familiari trucidati. Ci sono chiare tracce che lasciano intravedere, dietro un atto così infame, l'opera saccheggiatrice degli Scorpions, un gruppo di pirati spaziali che trascurano il loro tempo a derubare le ricchezze del sistema solare, con l'intento di investire il loro bottino nella realizzazione di una città sotterranea formata da miniere a gallone sul loro pianeta natale, Scorpia.

Sconvolti dalla perdita dei loro cari, e con la vendetta come unico motivo di vita, i due fratelli hanno mescolato il proprio sangue giurando solennemente di scovare gli Scorpions a vendicare la loro famiglia. Passano così

un lungo periodo di tempo sfruttando le loro conoscenze tecniche nel perfezionamento delle loro motojet Skywalk: gli zani a spinta gravitazionale e le loro armi, e solo adesso la loro ricerca ha inizio...

Durante il gioco potrete controllare sia Hark che Kren, utilizzando una combinazione di joystick e tastiera, e vi troverete all'inizio presso l'entrata di uno dei pozzi minerari del pianeta Scorpia. Uno dei due fratelli viene scelto per la sezione delle piattaforme (che inizia nella miniera) mentre l'altro resta a bordo della sua motojet. Una volta assegnati i compiti, ad ognuno dei due fratelli viene assegnato un sistema di comandi, tastiera per l'uno, joystick per l'altro. Un comando dalla tastiera permette di passare da Hark a Kren.

Nella sezione con la motojet uno dei due fratelli si muove a bordo del suo mezzo dentro una serie di edifici rettangolari, mentre la quantità limitata di carburante del

Sia sull'Amstrad che sullo Spectrum il gioco lo stesso presenta tre moduli separati di cui bisogna sceglierne uno e caricarlo dopo il programma principale. La giocabilità non è il massimo, e lo schema sembra costruito mettendo assieme delle vecchie strutture di gioco di altri arcade. L'Amstrad si differenzia dallo Spectrum per la simpatica colonna sonora e la grafica abbastanza professionale, mentre pecca di lentezza nelle fasi della motojet, che invece sul suo cuginato dai tasti di gomma risulta abbastanza veloce. La colonna sonora, per quanto riguarda lo Spectrum, rimane disponibile solo sul 128K, mentre i possessori del 48K dovranno accontentarsi di qualche sporadico affetto sonoro.

▼ Anche sullo Spectrum i colori non mancano...



▲ I labirinti minerari di Scorpia sul Commodore 64



▲ Una veloce e coloratissima corsa in MotoJet sugli schermi dell'Amstrad

suo serbatoio va diminuendo. Sul veicolo sono montati dei cannoni laser che hanno il potere di distruggere i blocchi dai contorni luminosi nel caso siano per sbattersi il muso e non vi rimanga tempo per scansarli. I blocchi più scuri, al contrario, indicano gli ingressi della miniera, per cui potete



Dopo aver visto la qualità della versione Spectrum di Blood Brothers, mi aspettavo qualcosa di più dalle ormai note potenzialità che si hanno a disposizione quando si programma un videogioco sul C64. La struttura del gioco sembra davvero interessante ma la trasposizione della sequenza in 3D sulla motojet e l'esplorazione della miniera lasciano abbastanza a desiderare. Le risposte alla tastiera e al joystick sono lentissime in entrambe le fasi, provocando nel primo una serie inevitabile di incontri causati dal tentativo del programmatore di inserire un controllo inerziale, e nel secondo una mancanza quasi totale di controllo. La sequenza nella miniera è rovinata anche dall'inconsueto rinculo del laser, tanto forte da respingere il giocatore all'indietro per quasi un terzo di schermo! La grafica ed il sonoro non sono poi tanto cattivi, ma i miei sforzi hanno avuto un così misero risultato dai miei deciderò di mollare il gioco dopo qualche minuto.



te passarci attraverso

Nel frattempo, tornando alla miniera, l'altro fratello è impegnato a superare reti di stretti cunicoli servendosi del suo jet-pack dotato di una quantità fissa di energia per la spinta inerziale. La miniera è affollata da ogni sorta di ostili "inquinati" Scorpionini che hanno il potere di togliere energia al fratello in caso di contatto. Anche gli, come il suo parente, è armato di pistola laser per poter far fronte agli attacchi nemici, ma bisogna stare attenti! affinché la quantità d'energia dell'arma non si esaurisca. Il vostro compito è quello di raccogliere armi, carburante e le gemme rubate, e se riuscite a far incontrare Hark e Kren le loro energie verranno condivise al contatto, a simboleggiare la loro fratellanza di sangue. Ahhh... non è carino tutto ciò?

PAGELLA COMPARATA

C64/SPECTRUM/AMSTRAD

PRESENTAZIONE 49%/55%/60%

Comandi completi, ma sul Commodore la risposta alla tastiera ed al joystick è inconcepibilmente lenta.

GRAFICA 47%/56%/60%

Sprite anonimi — comprensibili sullo Spectrum per i problemi di "colour clash", ma inaccettabili sul C64 — e un 3D lentissimo e poco convincente. Sull'Amstrad gli sprite sono invece ben definiti e colorati.

SONORO 40%/49%/50%

Sul C64, un vago tentativo di realizzare una colonna sonora d'atmosfera ed effetti sonori sorprendenti. Sullo Spectrum 128K siamo ad un livello medio, e così sull'Amstrad.

APPETIBILITÀ 51%/55%/58%

Un interessante gioco in coppia rovinato dalla grafica e dal sistema di controlli, di sicuro che vale un po' meno per il computer Sinclair e l'Amstrad.

LONGEVITÀ 40%/53%/54%

Se riuscite a superare la difficile interazione giocatore/computer, avrete un sacco di schermi da esplorare.

GLOBALE 45%/54%/56%

Un ottimo concetto rovinato — sul C64 — da una misera trasposizione, mentre sullo Spectrum rimane piuttosto accettabile e abbastanza godibile.

BASKET MASTER

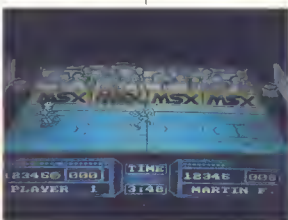
Ocean, MSX cass. £ 12.000; joystick o tastiera

N.B. Versione Recensita: MSX

Ecco un altro gioco già famoso nell'ambiente degli otto bit, e un'altra simulazione sportiva che vanta diversi buoni tentativi d'imitazione (basti citare *One On One* o *Two On Two*). Sformato in origine dalla spagnola Dinamic per lo Spectrum colpi il pubblico per una sua caratteristi-

controllo dello stato fisico del giocatore, etc.

Lo schermo di caricamento, che rimane attivo anche a gioco caricato, si trasforma in una simpatica animazione, alla quale verrà sostituito il menu di gioco in seguito alle pressioni del tasto di fuoco, che qui viene definito co-



▲ Gli sprite dell'MSX in piena azione

ce originalissima: il replay con zoom sull'azione dopo ogni canestro.

Tale caratteristica è stata conservata anche su questa versione per MSX, insieme a tutte le qualità che distinguono le precedenti versioni: gioco singolo o a due, livelli di difficoltà da principiante a NBA, conteggio dei falli,

me "tasto di funzione" (niente a che fare con i cinque tasti che si trovano nella parte superiore della tastiera, orgoglio dei possessori di MSX che amano programmare nello splendido Basic caratteristico della loro macchina). I tasti di movimento (o le posizioni della leva del joystick) vengono invece chiamati "tasti di controllo". Con

questa premessa le istruzioni divantano molto più chiare.

Il movimento del giocatore è regolato in modo intelligente, anche se all'inizio sarà un po' faticoso farci il joystick — pardon, la mano: la sua posizione varia in funzione del possesso della palla, in modo da impedire per quanto possibile che questa sia rubata dall'avversario. Per quanto riguarda i tiri, invece, essi possono adeguarsi alla posizione del giocatore, in modo da centrare in modo abbastanza sicuro il canestro.

Durante il gioco un pannello di informazioni visualizza lo stato del gioco, mostrando lo stato fisico dei giocatori, il numero dei falli commessi ed il tipo, il tempo a disposizione per il tiro, il punteggio e persino un indicatore della posizione momentanea della palla in modo da facilitare la sua cattura.

PRESENTAZIONE 58%

Istruzioni abbastanza dettagliate anche se sintetiche (e con qualche errore di troppo) quelle in italiano, screen di presentazione simpaticissimi e organizzazione ottimale dell'area di gioco.

GRAFICA 59%

Gli sprite dei due giocatori sono ben disegnati e animati altrettanto bene. La scelta del monocromatico a favore degli sprite è davvero lodevole. Una nota di merito è per il pannello di controllo, efficiente e pratico.

SONORO 55%

Come in tutte le simulazioni (sportive e non sportive — uh-huh-huh!) nessun accento particolare sul sonoro: si bada all'essenziale.

APPETIBILITÀ 90%

Forse non appetibile come il calcio, me la sua qualità e le caratteristiche tecniche incluse dovrebbero attirare molti aspiranti campioni NBA del computer.

LONGEVITÀ 78%

Dettata dalla vostra passione per questo sport e in gran parte dalla vostra perseveranza. Non dimenticate che è anche possibile il gioco fra due avversari umani (anche se uno dei due potrebbe diventare disumano dopo qualche partita).

GLOBALE 80%

Un programma che sfrutta bene le capacità dell'MSX e tiene testa alle precedenti versioni per home. Naturalmente se proprio il basket non vi piace, potete farlo comprare e un amico.

MARAUDER

Hewson, Cbm64 cass. £18.000, disco £25.000

Spectrum cass £18.000, joystick

Versioni recensite: C64 & Spectrum

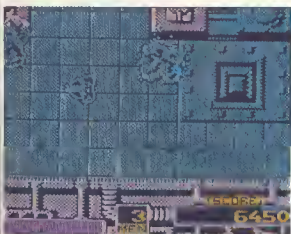
Nei secoli passati, la leggenda Gemme di Cyzmandus furono rubati e nascosti sotto la superficie del pianeta Mergatron, dove sono rimasti fino ad oggi.

La difesa automatica del pianeta funzionano ancora, pronte a scatenarsi contro un qualsiasi potenziale intruso che tentasse di recuperare le Gemme.

Ma tu, Capitano CC Cobra, sei riuscito a penetrare nella base di Mergatron, ed ora sei determinato a riportare le Gemme al loro luogo di appartenenza. Il tuo mezzo di trasporto è il veicolo da combattimento Marauder, e le ar-

mi e difese di cui è dotato sono le uniche risorse su cui potrai contare nella tua difficile missione.

Mentre guidate il vostro veicolo bello lungo lo scenario con scorrimento verticale a spinta, il vostro strumento d'attacco principale è il cannone laser montato sul tettuccio del vostro mezzo. Posizioni di cannoni, capsule volenti di ogni genere e fari difensivi aprono tutti il fuoco contro di voi e devono essere superati, insieme ai missili traccianti che inseguono spietatamente il Marauder. Tutti i nemici presenti sullo schermo possono essere distrutti in un colpo solo attivando una super bomba con la pressione della barra spaziatrice, ma potrete contare solo su tre di esse, per cui usatele con discerni-



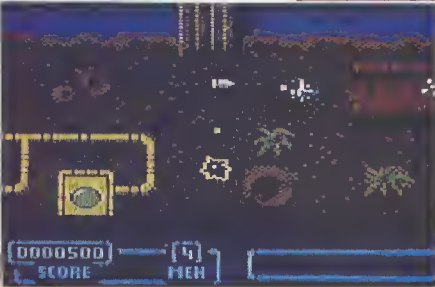
▲ Alle prese con due cannoni spara-missili sullo Spectrum



Dopo tutti i classici pubblicati sotto gli auspici dell'etichetta Hewson, Marauder rappresenta un grosso passo indietro. La grafica e la presentazione nella globalità non risultano brutte, e l'alto grado di difficoltà non incoraggia ed entrerà nello spirito del gioco. Una volta assaporato il gusto del saccheggio bestieno poche partite per far sì che l'interesse cali. Alcune delle sequenze d'attacco dei nemici sono realizzate molto bene, soprattutto l'attacco aereo col lancio di bombe, e i missili a ricerca automatica del bersaglio. Purtroppo questi particolari non riescono a ricreare un gioco pregiudicato da un'estrema difficoltà, conseguenza dello alto grado di riflessi e di abilità richiesti al giocatore. Questa durezza generale diventa quasi scoraggiante, a sono sicuro che molti giocatori molleranno Marauder dopo qualche partita. E se non ci riuscirà la difficoltà, c'è sempre l'antipatica colonna sonora iniziale.

▼ Un passaggio pieno di insidie, quello della versione Commodore...

Quando l'ho caricato nel piccolo Spectrum, Marauder mi ha dato subito l'impressione del "solito shoot'em up a scorrimento verticale" — sul Commodore mi aveva colpito per una vaga somiglianza coi giochi creati usando il SEUCK — a, non essendo particolarmente affascinato di giochi del genere, ho iniziato la mia prima partita con una certa riluttanza. La seconda l'ho giocata con curiosità, la terza con interesse, la quarta con entusiasmo, la quinta con partecipazione... alla venticinquantesima partita mi sono ricordato che dovevo scrivere la recensione, e l'ho lasciata a malincuore. Marauder ha una struttura abbastanza semplice e per niente originalissima, ma ci sono tutti gli ingredienti per tenerli inchiodati al joystick (o alla tastiera, per quei disgraziati che non hanno ancora comprato un'interfaccia): la varietà delle postazioni nemiche, lo scrolling a spinta, l'azzardo dei fari multicolori. La velocità di gioco è perfettamente dosata, e lascia il tempo di riflettere sul come avanzare a quando apparire — ma non potete nemmeno addormentarvi, altrimenti verrete bombardati senza pietà dal grosso aeroplano! L'ingrediente dei fari colorati, se ben sfruttato, può farvi accumulare una bella provvista di vite e di super-bombe (queste ultime si rivelano di importanza vitale in alcuni punti del gioco), ma dovete sviluppare una vera e propria strategia di gioco. Se amate almeno un poco questo tipo di giochi e non avete niente di nuovo per le mani, non lesitate a sfuggire Marauder. Ah, e proposito, mi aspetto molta meppes e strategie di gioco da inserire in Top Secret, mi raccomando!



mento.

Le sommità dei fari di difesa cambiano costantemente fra sei colori diversi, e l'effetto provocato dalla distruzione di un faro dipende dal colore che aveva nel momento in cui è stato colpito. Si possono conquistare oltre super bombe, vite e scudi difensivi (invulnerabilità per dieci secondi), ma si può anche provocare la perdita di una vita, l'inversione dei comandi di movimento e l'incepparsi del laser (per dieci secondi) — quindi sparatelo con attenzione!

Alla fine di ogni livello i sistemi di difesa aprono il fuoco tutti assieme contro di voi con tutte le armi a disposizione, e se riuscite a sopravvivere verrete trasportati al prossimo livello, fino a quando le Gemme di Cyzmandus saranno vostre.



Il livello di difficoltà di Marauder versione C64 lo rende davvero difficile come

shoot'em up a scorrimento verticale, ed ho avuto dei seri problemi persino a raggiungere le fine del primo livello. Stranamente, però, questa caratteristica lo ha reso un gioco piuttosto avvincente e mi ha spinto a tornare più volte al joystick. Sorprendentemente per un gioco della Hewson, questo non raggiunge i livelli di definizione grafica o sonora dei precedenti. Gli sprite sono, con una o due eccezioni, piuttosto anonimi, e non sono riusciti a resistere molto nell'ascolto della colonna sonora di Barry Leitch durante la presentazione e la tabella dei punteggi. In definitiva vale un'occhiata, ma non perdetevi molto se non riuscite a mettere da parte le 18.000 Lire per acquistarlo.

PAGELLA C64/Spectr. PRESENTAZIONE 52%/67%

Nessuna opzione o schermo di presentazione di cui parlare nella versione C64. Opzioni complete per joystick e tastiera sullo Spectrum.

GRAFICA 54%/68%

Sul C64 piccoli spriti pasticciati e londi detagliati ma piuttosto scuri. Sul cugino di casa Sinclair un'ottima definizione dei fondi ed una buona animazione dello spriti principale, che si distingue bene anche se dello stesso colore del fondo.

SONORO 81%/58%

La colonna sonora che accompagna il gioco vero e proprio nella versione C64 è splendidamente ricca d'atmosfera ma non c'è molto altro di cui parlare. Sullo Spectrum soltanto qualche effetto sonoro primordiale.

APPETIBILITÀ 41%/73%

La difficoltà e l'impegnativo scenario si trasformano in un divertimento efficacissimo per il giocatore. Ma nella versione Spectrum basta riflettere un po' prima di agire e tutto diventa più facile.

LONGEVITÀ 70%/78%

Se avete la costanza di continuare, potrete trovare un certo gusto durante nel gioco.

GLOBALE 60%/69%

Una shoot'em up difficile ma poco giocabile che rovina un po' la reputazione della Hewson per i prodotti Commodore, mentre non sfigura nell'universo Spectrum.

MATCHDAY II

Ocean, MSX cass. £ 12.000; joystick o tastiera
N.B. Versione Recensita: MSX

Glielo Caldo nella sua versione per C64 (ricostata su Zzap! di Febbraio '88) ad opera di John Darnell, ebbe la sua parte di gloria anche sullo Spectrum (come era accaduto per Matchday I) grazie a John Riman e Bernie Drummond, ed ora gli stessi autori di quest'ultima versione hanno regalato (si fa per dire) ai possessori di MSX

innanzitutto è possibile scegliere se giocare da soli contro il computer, alleandosi in due, giocare l'uno contro l'altro (possibilmente se tifosi di squadre avversarie) e persino organizzare un torneo con sette diversi giocatori. Il livello di bravura del computer nel gioco in solitario può essere regolato in tre diversi valori, e si può lasciare che sia il computer



▲ La foto non rende giustizia all'animazione del goalador...

un ottimo prodotto sportivo, senza nulla togliere in quanto ad opzioni e realismo nella simulazione.

Iniziati sin dal primo schermo Matchday II si presenta con la sua nocezza di opzioni, strutturate in una serie di sotto-menu attraverso i quali è possibile decidere ogni particolare del gioco.

stesso a controllare il proprio portiere, inoltre si può scegliere se far giocare le proprie squadra e quella della CPU in tactics d'attacco o difensive. Ma quello che colpisce di più in questa simulazione calcistica è il realismo raggiunto nel controllo della palla da parte del goalador: attraverso una serie di movimenti del joystick e del

pulsante di fire è possibile simulare calci in tutte le direzioni, colpi di testa, intensità del tiro e colpo di spalle e i giocatori avversari per l'ari sbagliare. Inoltre il movimento della palla in seguito ad un tiro viene calcolato secondo un sistema definito "di lussazione a rimbombi" in modo che essa risponda il più realisticamente possibile all'azione del goalador.

Con le premesse di cui sopra, è visto il successo già successo del programma su altri computer a 8 bit, non posso che raccomandarvi di provarlo.

PRESENTAZIONE 89%

Ottima, non c'è che dire: istruzioni dettagliate e soprattutto in italiano, insieme di menu completi e facili da utilizzare, controllo da joystick o da tastiera (redefinitibili). Peccato che non ci sia uno screen di presentazione e una musicella di presentazione fra i calciatori seri non voleranno su questi particolari, vero?

GRAFICA 87%

Sprite ben definiti e abbastanza grandi (ricordare un po' l'ormai di Gun Fight e simili), fluidità di movimenti sia nei giocatori che nella palla. Un appello alla scelta dei colori, che non può essere variata di molto — cosa che avrebbe fatto comodo.

SONORO 45%

Il rischio d'infinito è la cosa meno realistica, ma di si può considerare con l'urto della folla. Nessuna musica di presentazione, o quella che fa da sottofondo al gioco non è davvero il massimo.

APPETIBILITÀ 93%

Con la fama che si è conquistata, la professionalità che traspare sin dal primo menu, e la richiesta di simulazioni calcistiche che d'ora in poi, farà gola a molti.

LONGEVITÀ 94%

In definitiva un ottimo prodotto, che nessun MSXiano dovrebbe lasciarsi sfuggire. E non dimenticate di ringraziare le Ocean per essere rimaste fedeli al vostro standard.

GLOBALE 81%

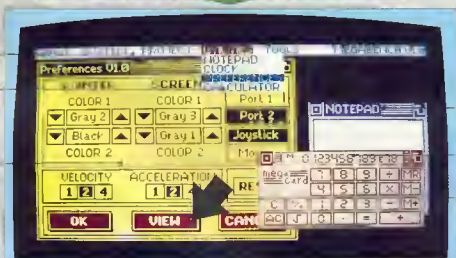
In definitiva un ottimo prodotto, che nessun MSXiano dovrebbe lasciarsi sfuggire. E non dimenticate di ringraziare le Ocean per essere rimaste fedeli al vostro standard.

KEEP IT SIMPLE!

BARRA MENU

MENU
SCORREVOLI

FINESTRA
DI SCELTA



APPUNTI

CALCOLATRICE

OPZIONE
MOUSE/JOYSTICK

THE FINAL CARTRIDGE III®

LA PIU' UTILE CARTUCCIA PRODOTTA FINO AD OGGI PER COMMODORE 64/128

CON IL MANUALE IN
ITALIANO INCLUSO NEL
PREZZO!
L. 95.000 + IVA



- * FREEZER * MENU SCORREVOLI
- * STAMPA SCHERMO * FINESTRA
- * OROLOGIO/SVEGLIA * OPZIONE MOUSE
- * JOYSTICK OPPURE TASTIERA
- * CALCOLATRICE * GAME KILLER * TURBO
- * WORLD PROCESSOR
- * FINESTRE DI STAMPA
- * UTILIZZO STAMPATI SERIALI
- * CENTRONICS/RS - 232
- * ECC. ECC.
- (+ DI 60 FUNZIONI)

Distribuito da LEADER Distribuzione s.r.l. Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)



ZZAP! TOP SECRET MEGA INDEX

E CON UN COLPO DA MAESTRO ABBIAMO PRECEDUTO DI SEI MESI I NOSTRI COLLEGHI DELLA REDAZIONE INGLESE: DA QUESTO NUMERO NON AVRETE PIU' BISOGNO DI IMPAZZIRE PER TROVARE LA POKE, LA MAPPA O LA SOLUZIONE DI UN GIOCO QUALSIASI, PERCHE' A OARVI UNA MANO CI SARA' IL MEGA-INDICE ALFABETICO (BEN 8 PAGINE, E SU QUESTO NUMERO LE PRIME 2) DI ZZAP! E... BUONA RICERCA E... VITE INFINITE A TUTTI!!!!

Gioco	Software House	Computer	Tipo Trucco	N°	Note
1942	ELITE	C64	POKE	7	Mario Aversano di Napoli
1942	ELITE	C64	POKE	8	
1942	ELITE	C64	POKE	10	
1942	ELITE	C64	POKE	17	
1985	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
4TH & INCHES	US GOLD	-	STRAT	24	
720°	US GOLD	C64	LIST	21	
AARDVARK	BUG BYTE	C16	POKE	17	Claudio Lanzoni
AGE II	CASCADE	C64	CHEAT	17	
ACTION BIKER	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
AGENT X	MASTERTRONIC	C64	POKE	25	Yodas crew List
ALIENS	ACTIVISION	-	MAP	11	
ALIENS	ACTIVISION	-	SMALL MAP	13	
ALIENS	ACTIVISION	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
ALIENS	ACTIVISION	C64	CHEAT	25	Emanuele Salvadori
ANCIPTAL	LLAMASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
ANDY GAPP	MIRROSOF	-	MAP+SOLUZ	23	
ANTIRIAD (SACR. ARMOUR)	PALACE	-	BIG MAP	7	
ANTIRIAD (SACR. ARMOUR)	PALACE	SPECTRUM	LIST	13	Juri Ricchi
ARC OF YESOD	ODIN	C64	POKE	17	SuperLista
ARCADE CLASSIC	FIREBIRD	C64	POKE	19	
ARCANA	VIRGIN	C64	POKE	7	A Miscellaneo
ARCANA	NEW GENERATION	C64	POKE	17	SuperLista
ARK PANDORA	RHINO	-	SOLUZ?	3	
ARK PANDORA	RHINO	-	BIG MAP	4	G. Panuelli & D. Lupidi
ARK PANDORA	RHINO	-	STRAT	4	D. Lupidi & G. Manuali di
ARK PANDORA	RHINO	-	CORREZIONE	5	C. Grassi - Nota correttiva
ARKANOID	IMAGINE	C64	CHEAT	13	Pennone (TO) & Skyfox (U
ARKANOID	IMAGINE	SPECTRUM	LIST	16	Anonimo di Signa (FI)
ARKANOID	IMAGINE	ST	CHEAT	17	
ARKANOID	IMAGINE	SPECTRUM	CHEAT	17	Stefano Clorichi
ARKANOID	IMAGINE	MSX	POKE	18	Emanuele Bentivoglio
ARKANOID	IMAGINE	MSX	LIST	19	correzione
ARKANOID	IMAGINE	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
ARKANOID	IMAGINE	MSX	POKE	23	PokeList
ARMY MOVES	OCEAN	C64	LIST	14	Anche Seconda Parte
ATHENA	IMAGINE	-	MAP	20	forest level
ATHENA	IMAGINE	C64	LIST	21	
ATHLETIC LAND	KONAMI	MSX	POKE	14	E. Bentivoglio (Carmenno)
ATTACK OF THE MUT. .	LLAMASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
ATTILA	MSX	POKE	14	Roberto da Napoli	
ATV SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	POKE	25	Yodas crew List
AUF WEDERSEHEN MONTY	GREMLIN	-	BIG MAP	15	
AUF WEDERSEHEN MONTY	GREMLIN	C64	LIST	17	Musicala
AUF WEDERSEHEN MONTY	GREMLIN	C64	POKE	17	SuperLista
AVENGER	GREMLIN	-	BIG MAP	10	
AVENGER	GREMLIN	C64	POKE	11	M. Cleotto & A. Tirelli
AVENGER	GREMLIN	C64	LIST	12	
AVENGER	GREMLIN	SPECTRUM	LIST	12	
BACK TO REALITY	MASTERTRONIC	C64	POKE	19	
BACK TO REALITY	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
BALLBLAZER	ACTIVISION	-	STRAT	1	
BANGKOK KNOGHTS	SUSTEM 3	SPECTRUM	LIST	22	M & M Tognon
BARBARIAN	PALACE	C64	LIST	19	
BARBARIAN	PSYGNOSIS	AMIGA	STRAT	19	Luca Spada (VA)
BARBARIAN	PSYGNOSIS	AMIGA	MAP	20	Luca Salvi
BARBARIAN	PSYGNOSIS	AMIGA	CHEAT	21	vari lett. italiani
BARBARIAN	PSYGNOSIS	AMIGA	CHEAT	22	Correzione
BARBARIAN	PALACE	C64	LIST	25	
BARBARIAN	PALACE	-	STRAT	25	Alessandro Cannata (AN)
BATALYX	LLAMASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
BATMAN	OCEAN	SPECTRUM	LIST	5	
BEACH HEAD	US GOLD	C16	POKE	8	M. Cleotto & A. Tirelli
BEACH HEAD	US GOLD	C16	CHEAT	9	M. Cleotto & A. Tirelli
BEAMRIDER	FIREBIRD/ACTIVISION	C64	LIST	20	multi-truochi
BEYOND THE FORB. FOREST	US GOLD	C64	LIST	11	
BIG MAC	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
BLACK HAWK	CREATIVE SPARKS	C64	POKE	17	SuperLista
BLACK LAMP	FIREBIRD	C64	LIST	25	
BLACK MAGIC	US GOLD	-	MAP	18	
BLUE MAX	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
BMX RACERS	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	POKE	11	
BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	POKE	23	
BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	POKE	17	SuperLista
BOBBY BEARING	THE EDGE	C64	LIST	11	
BOBBY BEARING	THE EDGE	-	BIG MAP	13	
BOMB JACK I	ELITE	-	STRAT	2	Trucco per livelli 1-3
BOMB JACK I	ELITE	C64	LIST	4	
BOMB JACK I	ELITE	SPECTRUM	LIST	4	

BOMB JACK I	ELITE	-	MAP+STRAT	6	Molto esauiente
BOMB JACK I	ELITE	C64	POKE	17	Federico Cazzani
BOMB JACK	ELITE	C64	POKE	17	SuperList
BOMB JACK II	ELITE	C64	POKE	12	
BOMB JACK II	ELITE	C64	POKE	17	Gianluca Fabrizio (Pollicone)
BOMB JACK II	ELITE	C64	POKE	17	SuperList
BOMBO	RHINO	C64	POKE	12	A. Miscellaneo
BOSCONIAN		SPECTRUM	POKE	25	SuperList
BOSCONIAN	NAMCO	MSX	POKE	25	MSX Club Brescia Pokes
BOULDER DASH I	FIRST STAR	MSX	POKE	23	PokeList
BOULDER DASH I	FIRST STAR	MSX	POKE	8	Federico Filippini di Roma
BOUNDER	GREMLIN	-	MEGA MAP	1	
BOUNDER	GREMLIN	SPECTRUM	LIST+POKE	14	
BOUNDER	GREMLIN	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
BOUNTY BOB STRIKES BACK	BIG FIVE	ATARI?	SOLUZ	5	M. Ceolato & R. Cielo - Valdagno
BRAVESTARR	GOI	C64	POKE	24	
BREAKTHRU	US GOLD	C64	POKE	17	SuperList
BRIAN BLOODAXE	THE EDGE	C64	POKE	17	SuperList
BRUCE LEE	DATASOFT	C64	LIST	3	
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	SPECTRUM	LIST	19	David Spezia (MI)
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	-	CHEAT	19	porta segreta
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	C64	LIST	21	Credito Ilm.
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	C64?	CHEAT	23	G. Troncone
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	SPECTRUM	POKE	25	SuperList
BUCK ROGERS	US GOLD	C64	POKE	17	SuperList
BUG BLASTER	ALLIGATA	C64	POKE	17	SuperList
BUGGY BOY	ELITE	C64	LIST	21	
BUGGY BOY	ELITE	C64	POKE	22	
BUMP, SET, SPIKE!	ENTERTAINMENT USA	C64?	STRAT	12	A. Delli Gatti & C. Festa (AV)
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	C64	POKE	11	Luca Moris di Mantova
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	-	MAP	17	
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	C64	POKE	17	Sir Master (Albina)
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	SPECTRUM	POKE	25	SuperList
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	C64	POKE	17	SuperList
CAULDRON I	PALACE SOFTWARE	-	BIG MAP	4	
CAULDRON II	PALACE SOFTWARE	9	LIST	4	
CAULDRON II	PALACE SOFTWARE	C64	POKE	9	
CAULDRON II	PALACE SOFTWARE	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
CAVELON	OCEAN	C64	POKE	17	SuperList
CAVERNS OF ERIBAN	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperList
CAVERNS OF SILLACH	INTERCEPTOR	C64	POKE	17	SuperList
CHALLENGE OF THE GOBOTS	REKTOR	C64	POKE	19	
CHALLENGE OF THE GOBOTS	REKTOR	C64	POKE	17	SuperList
CHILLER	MASTERTRONIC	C64	LIST	5	
CHILLER	MASTERTRONIC	MSX	POKE	8	Federico Filippini
CHILLER	MASTERTRONIC	MSX	POKE	23	PokeList
CHILLER	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperList
CHIMERA	FIREBIRD	-	SM MAP+SOL	1	
CHINA MINER	INTERCEPTOR	C64	POKE	17	SuperList
CHUCKIE EGG I	AN'F	C64	POKE	17	SuperList
CHUCKIE EGG II	AN'F	C64	POKE	17	SuperList
COBRA	OCEAN	C64	LIST	10	
COMIC BAKERY	IMAGINE	C64	POKE	17	SuperList
COMMANDO	ELITE	SPECTRUM	LIST	2	
COMMANDO	ELITE	SPECTRUM	LIST	10	Juri
COMMANDO	ELITE	C64	POKE	17	SuperList
COSMIC CAUSEWAY	GREMLIN	C64	LIST+POKE	21	Yodas Crew
COSMIC CAUSEWAY	GREMLIN	C64	LIST	23	
CRAZY COMETS	RICOCHE	C64	POKE	17	SuperList
CURSE OF SHERWOOD	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperList
CURSE OF SHERWOOD (THE)	MASTERTRONIC	-	MAP	15	
CYBERNOID	HEWSON	-	BIG MAP	24	
CYBERNOID	HEWSON	C64?	CHEAT	25	
CYBERTRON	ANIROG	C64	POKE	17	SuperList
CYLU	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperList
DAN DARE II	VIRGIN	-	BIG MAP	23	
DARE DEVIL TENNIS II	VIPER	C64	POKE	17	SuperList
DEATHWISH III	GREMLIN	C64	LIST	17	
DEEPER DUNGEONS	US GOLD	C64	LIST	16	
DEFENDER OF THE CROWN	CINEMAWARE	C64	LIST	21	Contiene errori
DEFENDER OF THE CROWN	CINEMAWARE	C64	BIG LIST	23	Correzione
DELIVERANCE	THE POWER HOUSE	C64	POKE	17	SuperList
DELTA	THALAMUS	C64	LIST	13	
DELTA	THALAMUS	C64	LIST	17	Muscale
DENARIUS	FIREBIRD	-	POKE	17	SuperList
DETECTIVE	ARGUS PRESS	-	MAP	20	Salvatore Indelicato (NUORO)
DONKEY KONG	OCEAN	C64	LIST	19	
DOOMDARK'S REVENGE	BEYOND	-	BIG MAP	2	
DRAGON'S LAIR	SOFT PROJECTS	C64	LIST	13	
DRAGON'S LAIR	SOFT PROJECTS	-	STRAT	7	F. De Falchi (NA) - Quadri 2-4
DRAGON'S LAIR	SOFT PROJECTS	-	SOLUZ	9	
DRAGON'S LAIR	SOFT PROJECTS	C64	LIST	14	Correzione
DRAGON'S LAIR II	SOFT PROJECTS	C64	LIST	11	
DRAGON'S LAIR II	SOFT PROJECTS	-	SOLUZ	11	
DRAGON'S LAIR II	SOFT PROJECTS	-	MEGA MAP	11	Tridimensionale
DRAGON'S LAIR II	SOFT PROJECTS	SPECTRUM	LIST	21	G. Zocchi - MultiPoke



SoftMail



VENDEMO PER COMPUTER E PER ACCESSORI
(S) SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina un estratto del catalogo SoftMail che attualmente include più di 2000 articoli per tutti i tipi di computer. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici.

Se avete effettuato un ordine e vi interessa sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione ESCLUSIVAMENTE di POMERIGGIO dalle 14:30 alle 16:30. Chi invece desidera ricevere informazioni sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare fino alle 18:30.

Gli ordini di importo superiore alle Lit. 55.000 (spese escluse) ricevuti entro il 30/9/85 usufruiscono dell'abbuono delle spese di spedizione; per ordini inferiori a tale importo il concesso sale di Lit. 5.000.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit. 3.500.

NOTIZIA PER
Atari 800X, 800K,
800K, Apple II e
GS, Macintosh.
Telefonate!

ALICE 800X CASSETTA
American road race 5999
I.Q. 1899
Spy vs Spy trilogy 2599

ACCESSORI
Coppistiera A505 2599
Final candidate III 11999
Joy, Joystick 3599
Joy, Phanor One 2999
Joy, SpeedKing 2999
Joy, Iac 5 3999
MouseMat (tappetino) 2299
MouseHouse (coppia) 2999
Portadisch 3" (30) 3499
Portadisch 5" (40) 3799
Quest for clues libro 2999

AMIGA 500 CASSETTA
Bionic command 1899
Charlie Chaglin 1899
Impossible mission II 1899
Karnov 1899
M. Mansell Grand Prix 2299
Ninja scooter 5999
Six pack III 1899
SS: Snakeball 1899
Target renegade 1899
Vixen 2299

ARCADE
Aaargh! 3999
Armageddon nan 4999
Barbarian (PALACE) 3999
Better dead ... alien 2999
Beyond ice palace 3999
Black lare 3999
Gabo 3999
Bubble bubble 2999
Buggy boy 2999
Cyrone 3999
Corruption 3999
Crash Garrett 4999
Ebonstar 3999
Enlightenment 3999
Fire and forget 3999
Football manager II 4999
Interceptor 4999
King of Chicago 4999
Mission elevator 2999
P. Beardsley scooter 2999
Pac Land 6999
Ports of Call 6999
Return to Atlantis 5999
Return to Genesis 3999
Rocket Ranger 4999
S.E.U.C.K. 4999
Sentinel 3999

Starfleet 5999
Strike force harrier 4999
Three Stoges 5999
Xenex 3599

ALICE 80
Allen syndrome 4999
Bermuda project 4999
Bionic command 2999
Corruption 5999
Impossible mission II 2999
Legend of the sword 4999
Obolator 4999
Pandora 3999
Vixen 3999

COMPUTER 80/128
CASSETTA
Allen syndrome 2299
American road race 5999
Barbarian II 1899
Beyond ice palace 1299
Bionic command 1299
Cybenoid 1299
European 5-a-side 5999
Flight simulator II 3999
Football manager II 1299
Hercules 1299
Impossible mission II 1299
Karnov 1899
Kenan collection 1899
Minkey House 1899
M. Mansell Grand Prix 1899
Pandora 2299
Power at sea 1899
Rivanner 1899
Six pack III 1899
Skate crazy 1299
Skate or die 2299
Stantbike simulator 2299
The Bard's Tale I 1899
Troll 2299
Vixen 1299
Wizard's war 1299

COMPUTER 80/128 COMANDI
Allen syndrome 2999
ATV Simulator 1299
Beyond ice palace 1299
Brox simulator 1299
Echelon con LipStick 5999
Grand prix simulator 1299
Impossible mission II 1299
Infiltrator II 1299
Kenan collection 2999
Navon 6 2999
Pac Land 3999
Pattee vs Bowel 3999

Alranner 2599
Stake crazy 1599
Skyfox II 2999
S.E.U.C.K. 3599
Starfleet 3999
Street sports: soccer 2599
Strike fleet 2999
Target renegade 1599
The Bard's Tale III 1299
The games: winter ed. 1299
Three Steeges 2999
Vixen 2999
Wantland 1299

COMANDI DA 8"
Adv. flight trainer 5999
Artic Fox 4999
Chessmaster 2888 5999
Earl Heave baseball 5999
Jet 9999
Mamba madness 5999
Mini putt 5999
Starflight 5999
Test drive 5999
The Bard's Tale I 5999
World tour golf 5999

MS-DOS SPINCH DA 8"
Bobo 3999
Conflict in Vietnam 4999
Defender of the Crown 5999
F16 falcon 6999
Impossible mission II 2999
Mini putt 5999
Pirates! 4999
Seven cities of gold 4999
Solo flight II 4999
Starfield 5999
Starflight 5999
Wall Street 2999

SEQUELUM 800
Bionic command 1899
Dark side 2299
M. Mansell Grand Prix 2299
Ninja scooter 5999
SS: Basketball 1899
Target renegade 1899
Vixen 2299

Disponibili tutti i titoli delle case:
GIGAWATT
Electronic Arts,
Mindscape, Bantam,
GGG, GGG, subGOGG.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SIV. SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL 031/308174, FAX 031/308214

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
[] ADDEBITARE L'IMPONIBILE SULLA MIA CARTASTA NUMERO _____ SCADENZA _____
[] PAGARE AL POSIDIO IN CONTRASSEGNO

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

PER ORDINI SUPERIORI A LIT. 55.000 E FINO AL 30/9/85 NON SOMMARE LE SPESE POSTALI DI LIT. 5.000

ORDINE MINIMO NET. 20.000 (SPESE ESCLUSE) 2 9/85 TOTALE LIRE _____

COGNOME E NOME _____
INDIRIZZO _____ N. _____
CAP _____ CITTA' _____ PROV. _____ TELEFONO _____
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
VERRAMO INVIATI SOLO GLI ORDINI FIRMATI

**TEST**

TYPHOON

Immagina, Cbm64, cassetto disc Et.p.; Joystick e tastiera;

Sai un pilota abile e maturo, con anni di esperienza di combattimento alle spalle ed una grossa reputazione di navigatore si estende a numerosi velivoli, dai Sopwith Camel ai bombardieri Spitfire, dai dirigibili agli elicotteri UH-1X. La tua comprensione riguardo ai fenomeni di aeronautica e aerodinamica, se nella teoria che nella pratica mozzafiato, ti è stata utile tanto da trasformarti in un asso dell'aviazione e del combattimento aereo, permettendoti di difendere l'onore della tua patria. OK, basta coi complimenti, ora — passiamo al gioco.

Prendendo il mano joystick per controllare il movimento del jet, inizierete il gioco in un'area tridimensionale sopra una formazione di nubi, celando in verticale

mentre dai velivoli si lanciano verso di te decollando da una portaerei. Un colpo sul pulsante di fine fa partire una raffica di proiettili della punta conica del tuo jet ed una scarica di missili da sotto le sue ali. Basta centrare i nemici con un solo missile affinché esplodano, ma altrettanto facilmente potete perdere una delle vostre ali. Una volta superati gli sbarramenti di difesa aerea, il vostro velivolo può lanciarsi contro la portaerei, bombardandola mentre le sorvolate scansando i missili che vi lancerà contro.

Una volta che l'avrete distrutta, prenderete il controllo di un elicottero che si sposta lungo un paesaggio a scrolling verticale, armato di mitragliatrici e di bombe che vengono azionate simultaneamente, è dotato di una super-bomba capace di distruggere tutto ciò che è presente sullo schermo. E' possibile dotare l'elicottero di altre armi collezionando delle icone



Nel gioco di volo in 3D, l'effetto visivo viene spesso realizzato con la veduta di un velivolo che si dirige verso l'orizzonte, mentre il suolo sfreccia al di sotto. Il primo livello di Typhoon è diverso — siete voi che vi dirigete ad alta velocità verso il terreno. In questa conversione, tuttavia, potrete a stento notare la differenza dall'originale fino a quando ha inizio il livello con l'attacco alla nave, dopodiché tutto diventa chiaro. La prospettiva dei missili e degli aeroplani che attaccano è discreta, ma perché disegnarli con un contorno nero? Questo non fa che renderli molto più visibili.

Il secondo livello è più promettente, essendo una variante di Tiger-Hall, ma anche questo fallisce senza riuscire a sfidarsi al meglio le possibilità offerte. L'intera esperienza è rovinata da un rigido sistema di multi-caricamento che impiega una notevole quantità di tempo a prendere i dati dal nastro, guardando così il flusso di gioco. Se potete sorvolare su questo particolare, a vi piace la versione da sala giochi, allora Typhoon potrebbe piacere, ma con la promessa di Afterburner in versione Commodore entro Natale il suo fascino potrebbe avere vita breve.



I giochi di questo tipo sono notoriamente difficili da produrre e per questo motivo sembra un errore mettere in commercio una versione di Typhoon così rapidamente, in sostanza, c'è tutto quello che dovrebbe esserci; fazione in 3D col jet, lo shoot'em up a scrolling verticale con l'elicottero e le varie scene di distruzione a fine livello, ma non posso fare a meno di percepire una netta sensazione di cose incomplete. Gli effetti sonori sono a dir poco spartani, ma vengono ricattati da un'ideale colonna sonora di stile militare, e la grafica manca di quel certo 'frizzo'. L'atmosfera del gioco è buona, ma niente riesce a creare quella sensazione di 'asserci'. Le scene a scorrimento verticales formano la maggior parte del gioco, e c'è abbastanza di che soddisfare qualsiasi amante dello shoot'em up, ma avrebbe potuto davvero esserci una maggiore varietà di situazioni. Lo stesso gioco da sala era abbastanza oscuro ma si guadagnò un certo seguito e questa conversione della Ocean potrebbe seguire il suo stesso destino.

▼ Ecco un'altra delle più famose 'inquadralura' di Typhoon...



ne: questa ultime forniscono bombe a ventaglio, potenza di fuoco rapida, fuoco triplo e a largo raggio, laser e pallottole a doppia raffica.

Alla fine del livello c'è ad aspettarvi una potente astronave aliena contro la quale sarà necessario un notevole numero di colpi prima di poterla distruggere, dopodiché si ritorna nell'azzurro del cielo a combattere. Da questo punto, i rimanenti livelli a scrolling verticale

si alternano a sequenze indimenticabili, nella prima delle quali dovete volare attraverso un canyon e distruggere una città sospesa. L'ultima sequenza in 3D è lo scontro finale, che si svolge nello spazio, dove bisognerà finalmente distruggere l'astronave madre aliena.

PRESENTAZIONE 77%

Un'eccezionale screen di caricamento ed un'area di gioco ridotta, con utili e continue opzioni.

GRAFICA 78%

Adeguata definizione e lodovole tridimensionalità.

SONORO 73%

Deboli effetti sonori ma ottima colonna sonora.

APPETIBILITÀ 58%

La notevole difficoltà potrebbe scoraggiare il giocatore in un primo momento, ma una maggiore perseveranza viene subito premiata.

LONGEVITÀ 89%

La perseveranza mostra i suoi frutti e rivela un'ottimo dosaggio della difficoltà.

GLOBALE 75%

Un gioco per i fans di Typhoon e per gli incalliti dello shoot'em up.



"DEVO ASSOLUTAMENTE PROCURARMI UNA COPIA DI TYPHOON GAMES MACHINE!"

ITAL VIDEO



YOGI BEAR

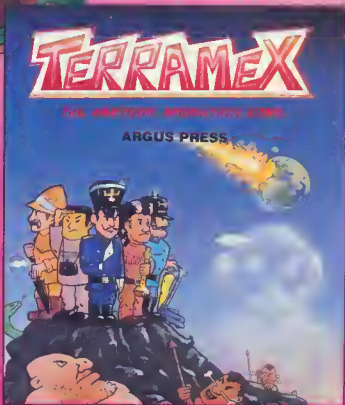
Le avventure dell'orso YOGI alla ricerca di BOO-BOO attraverso lo stupendo, ma pericoloso parco di Yellystone.

COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000

TERRAMEX

Una splendida avventura realizzata con la tecnica dei disegni animati, alla ricerca del Professor Eyestrein, l'unico in grado di distruggere la meteora che minaccia il pianeta.

COMMODORE 64 TAPE L. 12.000
DISK L. 15.000
AMIGA L. 18.000
ATARI L. 22.000
MSX L. 12.000



PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

24 AC TEST

STREET FIGHTER

Capcom/GOI, Cbm64 cass. £12.000, disco £15.000
Spectrum/Amstrad CPC cass £18.000, joystick o tastiera
Versioni recensite: C64, Spectrum, Amstrad

L'ultima delle dieci conversioni di coin-op che la GOI ha commercializzato sotto il vessillo Capcom, programmata dalla Tlertex, è Street Fighter. Nel gioco — più o meno un incrocio fra Target Renegade e International Karate — vestite i panni di Ryu, un lottatore particolarmente esperto nelle nobili arti marziali, e per difendere il vostro titolo di campione e la vostra reputazione dovete affrontare una serie di avversari di diverse nazionalità, esattamente due per ogni nazione visitata. Il primo Paese visitato è il Giappone (cominciando bene!) dove Ryu combatterà contro due ninja dei quali uno ha la capacità di sparire e nappanno a suo piacere (immaginate il divertimento). Con una serie di multi-load successivi sarete trasportati nelle altre località: gli Stati Uniti, l'Inghilterra, la Cina e le Isole della Fantasia, ed ogni volta le caratteristiche dei vostri avver-

sari cambieranno (lottatori, leppisti, punk e così). I fondelli sempre ispirati al luogo dell'incontro/scontro (Pagode, Montagne Metropolitane). Ogni incontro consiste di tre round cronometrati durante i quali ognuno dei due combattenti cercherà di far decrescere la quantità d'energia del proprio avversario (visualizzata come una barra nella parte inferiore dello schermo) a colpi e pugni. Ryu ha diverse mosse a sua disposizione fra cui salti, calci laterali, sgambetti, giravolte e schivate. Tutti i movimenti si possono ottenere — come accade nei migliori giochi di questo tipo — con la pressione o meno del pulsante di fire ed un movimento del joystick. Accade però (come al solito) che si meschi a battere tutti gli avversari con una o due mosse particolari, cosa che rende lo schema di gioco piuttosto noioso dopo un po'. Se nessuno dei due contendenti ha esaurito la sua energia allo scadere del tempo (e quindi nessuno è stato sconfitto) vincerà co-



▲ La versione Inglese di Street Fighter, sull'ato B del Commodore 64

VERSIONE SPECTRUM

La Tlertex ha fatto un buon lavoro: la definizione degli sprite e dei fondelli è ottima, e così l'animazione dei primi (basta guardare il gigantesco Mochicano). Inoltre l'accortezza di consentire al giocatore le modifiche del colore utilizzato per il gioco dimostra una certa professionalità, anche se il tutto è realizzato così bene che qualsiasi colore casca a pennello. Per quanto riguarda la giocabilità c'è il già citato problema rappresentato dall'inefficienza di avere a disposizione tante mosse quando poi ne bastano due o tre (sempre le stesse) per vincere tutti gli incontri. Se Target Renegade vi è piaciuto Street Fighter non sarà da meno, ma non aspettatevi la stessa necessità di strategia.



VERSIONE C64

La versione Commodore comprende alla versione americana che quella inglese. La seconda, nel tentativo di rendere la "robustezza" degli sprite, fallisce miseramente (il programmatore è lo stesso di Indiana Jones And The Temple Of Doom, per cui l'idea dell'ideale del dettaglio). La profondità di gioco è rovinata, come sullo Spectrum, dal fatto che gli avversari vengono battuti anche con lo stesso identico paio di mosse, senza quindi richiedere slancio come strategie. L'unica cosa che lo distingue dalle versioni Spectrum, è la presenza dei colori ed un buon motivo di sottofondo che crea una certa atmosfera durante il gioco. La versione americana è comunque la migliore fra le due.

▼ Il potente Ryu ha appena sconfitto uno dei suoi avversari (C64)



▲ Il dettaglio della versione Spectrum è notevole, ed altrettanto lo è l'animazione



lui che ne possiede di più. Chiunque ha i lottatori supera almeno due dei tre match: è il vincitore dell'incontro. Quando Ryu vince un incontro per KO il tempo e l'energia rimasta gli vengono convertite in bonus, e per ogni due avversari battuti partecipa ad un bonus/round dove dovrà spaccare quante più mattoni possibili a mani nude cercando di colpirli quando una barra di energia in cima allo schermo è al suo livello più alto. Se Ryu perde tre incontri il gioco termina. C'è anche un'opzione per due giocatori dove il vincitore (Ryu? Ken?) affronterà i campioni dei vari Paesi del mondo.

PLAYER 1 JAPAN



VERSIONE AMSTRAD CPC. Qui c'è proprio tutto: la nitidezza ed il dettaglio dello Spectrum insieme alla varietà di colori del Commodore 64. La versione Amstrad è graficamente la migliore fra gli otto bit, e sebbene gli mancino il sonoro del C64 gli avversari sono molto più intelligenti a la globalità ne risente in modo positivo. Amici dell'Amstrad, non lasciatevi sfuggire questa conversione!

PAGELLA C64/Spectrum/Amstrad. PRESENTAZIONE 78%

In tutte e tre le versioni il gioco si presenta bene: si ha quasi l'impressione di trovarsi in sala giochi. La manovrabilità del personaggio è ottima ed il tutto è realizzato con una certa cura per i particolari.

GRAFICA 70%/70%/80%

Le potenzialità grafiche delle tre macchine sono state ben sfruttate, e l'animazione ha una qualità migliore che nella versione a 16 bit. Gli scenari aggiungono un tocco di atmosfera ai già ottimi effetti, e sullo Spectrum la possibilità di variare il colore di base è un regno di professionalità da parte dei programmatori.

SONORO 73%/65%/67%

Sul C64 un'ottima colonna sonora che completa la ricca presentazione grafica. Sullo Spectrum qualche effetto sonoro di media qualità. Sull'Amstrad il chip audio non è stato sfruttato come si deve.

APPETIBILITÀ 80%/80%/87%

Non è un tema nuovo, ma la trasposizione dal gioco da sala è una garanzia di fascino. La manovrabilità del personaggio e la sua agilità danno subito una sensazione di globalità, a quando si scoprono le difficoltà, la massa di base è un piacere affrontare gli avversari.

LONGEVITÀ 70%/70%/90%

Sul C64 e sullo Spectrum la longevità è rivelata da una certa semplicità nel battere gli avversari, compensata fino a un certo punto dal numero di livelli disponibili. Sull'Amstrad il problema non sussiste, e l'abilità degli avversari vi garantisce un ottimo longevità.

GLOBALE 74%/72%/78%

La Tiersha ha dimostrato di saper convertire graficamente un coin-op, rendendoci il divertimento che un gioco per avere successo deve possedere anche una certa profondità. Tuttavia, se amate i giochi di questo genere, un pezzo che non può mancare nella vostra collezione.

I, BALL

Firebird, Amstrad cass. f.n.p.: joystick o tastiera
N.B. Versione Recensita: Amstrad CPC

Per quanto ne so, questo gioco non è stato mai recensito su Zzap! Italiano. Quando apparve — nel Luglio del 1987 — in versione C64 o Spectrum, venne coraggiosamente commercializzato con un prezzo da budget, e all'epoca Zzap! non aveva ancora la rubrica dei giochi economici, ma probabilmente la recensione non apparve perché il gioco non era sta-

to corretto suonano come dei giochi di parole molto simpatici). Il vostro compito, nei panni di uno sfrenato eroe armato solo di una semplice bubble gun (pistola a bolle), è quello di penetrare nel regno del malvagio Terry Ball e liberare i vostri quattro amici, attraversando sedici livelli uno più pericoloso dell'altro. Inletti Terry (per gli amici, se ne ha) ha disseminato, lungo questi



▲ I, Ball: come riprodurre un gioco dello Spectrum sull'Amstrad e vivere felici...

to importato in Italia. Adesso la Firebird, sotto gli auspici della Telecomsoft, ha pubblicato la versione Amstrad, e gentilmente ce ne ha inviata una copia.

La storia è più o meno questa: nel mondo di Palledia il malvagio Terry Ball ha imprigionato quattro sfrenati con la crudele intenzione di sgonfiarli. I loro nomi sono Lover Ball, Eddy Ball, Glow Ball e No Ball (che pronunciati in ingle-

sedici percorsi, una moltitudine di aggeggi mortali: si tratta di oggetti elettrificati che vi possono uccidere se solo li sfiorate. Inoltre ogni livello è popolato da strane creature a forma di rovine, montagne, forse a microonde e Dio sa che altro, i quali appaiono all'improvviso lampeggiando (o finché lampeggiano sono innocui) e poi smettono di lampeggiare (e allora farete male meglio a non toccarli). La vostra arma — la famosa pistola a

bolle — ha il difetto di sparare solo in verticale, e se utilizzata per troppo tempo tende a surriscaldarsi, ma per fortuna i sedici livelli nascondono anche una serie di utilissimi power disc, degli oggetti circolari contrassegnati con una X i quali possono, se raccolti, dotare di poteri e di armi che renderanno la vostra missione simile ad una crociera nel Pacifico. velocità turbo, laser laterali, scudi ed altre cosette di cui evrete finito parlare fin troppo leggendo le nostre recensioni. Atenti però a non raccogliere i faulty disc (dischi difettosi), perché invece di aiutarvi vi darebbero solo guai.

L'apparizione dei primi e dei secondi viene segnalata con un messaggio nella parte bassa dello schermo, mentre sulla destra un pannello visualizza — partendo dall'alto — il numero di vite (inizialmente quattro), il tempo e disposizione per il completamento del livello (oh, già, avete un tempo limitato per farlo) e la serie di poteri e di armi che potrete conquistare raccogliendo i power disc.

PRESENTAZIONE 64%

La confezione è, naturalmente, la solita del budget game, e le istruzioni sono brevi ma esaurienti (ed anche in italiano, sebbene tradotte col pied). Peccato che non ci sia un vero e proprio screen di presentazione ed una vera colonna sonora.

GRAFICA 66%

Praticamente quella dello Spectrum (per colmare l'abbondanza di pixel in orizzontale si hanno "sistemati" il pannello di status), coi soliti problemi di scrolling verticale dell'Amstrad.

SONORO 57%

Una musicchetta iniziale così breve che non fa bene in tempo ed impara il motivo, e qualche effetto sonoro di media qualità.

APPETIBILITÀ 82%

A questo prezzo, e con la penuria di software economico per l'Amstrad, I, Ball rappresenta un succulento invito. E non dimenticate che si guadagnerà un buon punteggio anche nelle altre due versioni.

LONGEVITÀ 85%

Abbastanza difficile perché la risolvibile subito, ma non tanto da scoraggiarvi. I suoi 16 livelli dovrebbero darvi del filo da torcere per un bel po' di tempo.

GLOBALE 70%

In definitiva un buon rapporto qualità/prezzo, ed è tutto quello che si pretende da un budget.

EUROPEAN 5-A-SIDE SOCCER

Silverbird, Cbm64 cass. £ 5.000 ; Spectrum cass. £5.000;
tastiera o joystick; Versioni recensite: C64 & Spectrum

Questa sì che è una sorpresa: una simulazione calcistica a scorrimento verticale con vista dall'alto, e con cinque giocatori per squadra (da qui il nome, 5-A-SIDE; NdT). si può giocare da soli contro il computer oppure sfidare un amico, ed il gioco può essere in due o tre tempi, col colore di fondo da scegliere.

preferito. Una volta fatte le vostre scelte, il gioco ha inizio.

Il controllo è più o meno simile a quello di altre simulazioni calcistiche, dato che il computer seleziona automaticamente il calciatore più vicino alla palla e lo mette sotto il vostro controllo. I tin si asseguano tenendo premuto il pulsante di fire e muovendosi nella direzione voluta. Alla fine del gioco il fischio indica il termine della partita ed il vincitore viene dichiarato.



La mano di Timothy Cross (i Balli & li) si nota subito: a parte l'inquadratura tutta particolare, è stata utilizzata la stessa routine di 'parlato digitalizzato', ed il movimento delle palla quando viene calciata ri-

corrente molto i rimbalzi di Ball. Ma, al di là di tutto questo, è riuscito Timothy a rendere bene l'idea di una simulazione calcistica? Beh, anche se la dilesa del computer sembra piuttosto faticosa, l'unico, di fatto, accorgimento che il guardo dello Spectrum — e di un campione, come scapote, l'anime come un pacco — soprattutto quando ci sono troppi calciatori sullo schermo — è dopo un po' di allenamento riuscire sicuramente a ballare il computer ad ogni partita, cosicché la mancanza di un livello superiore di difficoltà fa sì che la longevità del gioco vada in fumo. Cossè dire, a questo punto? Se proprio la Lira vi crescono in tasca, fateci un pensiero, ma alla luce di ciò che vi ha detto.

BEACH BUGGY SIMULATOR

SILVERBIRD, Cbm64/SPECTRUM cass. £5.000;
solo joystick; VERS. RECENSITA: C64

Le gare di Tnai su Sabbia alla spiaggia locale hanno avuto inizio, e vi siete iscritti per partecipare con la vostra fiammante buggy. Le gare si svolgono su collinette di sabbia.

e devono essere completate entro un tempo limite: il progresso viene ostacolato da rocce, fuoco, elicotteri a missili — tutti contribuiscono a farvi perdere tempo prezioso.

La buggy può accelerare o rallentare lungo il paesaggio che scorre orizzontalmente da de-



ME Rispettare vecchi arcade è perdonabile quando si pensa di aggiungere delle caratteristiche che rendano accattivanti negli ambienti qualitativi. Ma oggi un gioco qualsiasi — economico o "full price" che sia — dovrebbe possedere, ma quando una compagnia come la Firabir si mette a commercializzare del clone così ingiocabile del buon vecchio Moon Patrol c'è da preoccuparsi davvero! Beach Buggy simulator possiede degli sprite piccoli a dispetto, un suono mediocre ed una difficoltà asaggersa, così esagera che quando sono finalmente riuscito a trascinare la mia Buggy fino alla minuscola bandierina che segnava il guardo, ho guardato l'orologio e ho visto che mancavano solo 10 minuti a tutta la redazione, dopodiché ho resettato in fretta il computer. Se qualcuno di voi avesse intenzioni di comprarsi un buggay, ci pensi su due volte!



▲ L'inconsueta 'vista a volo d'uccello' di European 5-a Sida Soccer



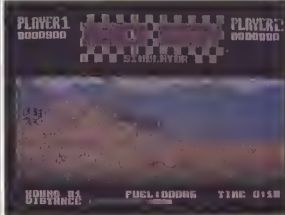
M.E. Il suono e la grafica nella versione Commodore di European 5-a Side sono incredibilmente miseri, e questo è riscontrabile anche nella giocabilità. Il computer impiega molto tempo a decidere quale dovrà essere il calcolatore da farli controllare, m

questo non fa molta differenza perché i calciatori manovrati da lui giocano meliosimo. C'è un solo livello di difficoltà a non mi ci è voluto molto a battere il computer al primo tentativo! L'opzione per due giocatori umani non è granché migliore, dato che l'azione è così poco realistica. Di simulazioni calcistiche panosae al C64 davono assennare stela lenie, ma questa dav'essere la pegiora. Dimenticate! »

sira e sinistra, saltare per evitare gli ostacoli e sparare verso l'alto per distruggere gli elicotteri che la minacciano. Una barra nella parte inferiore dello schermo indica la distanza ancora da percorrere per raggiungere il traguardo del

livello attuale, quando la barra raggiunga lo zero, avete raggiunto la vostra destinazione. Potete così passare al prossimo, più difficile, livello.

▼ Qualcosa che abbiamo già visto in *Moon Patrol*





STRATEGY FOOTBALL MANAGER II

GO!, Cbm64, casa/disco S.n.p.; Spectrum/Amstrad casa, S.n.p.
Joylick e tastiera; Versioni recensite: TUTTE.

Beh, Santi, io dico sempre che nessuno può raggiungere il Liverpool e questo punto della stagione calcistica.

'Questo lascia fuori la loro ultima schiacciante sconfitta per 6-0 subito questa settimana da parte del Port Vale, eh, Greavies?'

'Beh, ho sempre detto che il Liverpool è in una posizione molto pericolosa a questo punto della stagione... è il solito divertente vecchio gioco.'

'Haha! Tu mi fai morire Greavies! Ecco il tipico dialogo dei commentatori sportivi che si intrattengono in modo teatrale parlando della situazione calcistica del momento, ma come dove sentirsi lo stesso Kenny Dalglish circa la 'schiacciante sconfitta per 6-0'? Questa è l'occasione per scoprirlo, dato che vi mette nei suoi

panni nel secondo gioco del Football Manager. Nel gioco controllate un'intera squadra calcistica, lottando per portarla ai vertici del campionato dove li attende la fama e la nocezza. Evviva!

Il gioco ha inizio con la scelta della squadra che desiderate condurre, selezionata rispondendo 'yes' quando sullo schermo appare il nome della squadra, seguito dalla scelta di avere o meno uno sponsor. Se o sponsor offerto non è di vostro gradimento allora potete riprovare sperando per il meglio. Questo particolare è influenzato dalla 'Valutazione Manageriale', cioè la rappresentazione principale della vostra carriera come presidente di squadra. A questo punto potete scegliere la formazione della vostra squadra per la prima partita della stagione selezionando una serie di giocatori

Ecco un esempio di come il seguito di un gioco si rivela per fortuna (e per logica) migliore del suo predecessore: lasciamo perdere la grafica (che in ogni caso è leggermente migliorata) perché ha un compito piuttosto funzionale, e guardiamo il lato strategico, che in questa nuova versione affiora il realismo. Le vostre scelte — anche minime — si rifletteranno in ogni caso tutto l'andamento del campionato e nelle partite animate di Intermezzo, per cui sarete costretti ad avere la massima cura dei giocatori e delle loro posizioni in squadra e presenza nelle partite chiave. Se avrete lo spirito da presidente di squadra o volete acquisirlo in modo divertente, Football Manager II è il gioco che fa per voi, e la versione Spectrum si è rivelata la più giocabile di tutte. Una delusione dal punto di vista grafico e sonoro è stata purtroppo la versione Amstrad, dove la qualità del gioco è rimasta più o meno invariata rispetto all'originale, per cui se possedete l'Amstrad l'acquisto è giustificato solo nel caso non abbiate acquistato il primo Football Manager.

GLOBALE Spectrum: 60%; GLOBALE Amstrad CPC: 59%



Ci sono un sacco di giochi sul calcio in preparazione per vari tipi di computer, che in genere danno al giocatore un controllo in tempo reale sui calciatori. Football Manager 2 è per quelli che vogliono dirigere e prendere importanti decisioni mentre le squadre

pilotate dal computer svolgono da sole il loro compito. Il sistema del menu è semplice e da usare e ben presente, lasciandovi semplicemente il compito di valutare le vostre decisioni manageriali. Le scene d'azione che mostrano gli incontri sono orribili — un pallone quadrato e delle ombre rosse — ma per uno sfrenato motivo le tribolazioni della vostra così male animata squadra hanno un certo fascino. Le decisioni sull'acquisto e altrettanto legate al tipo di giochi da voi preferiti, visto che qui non si tratta di egitare il joystick. Tuttavia, è un gioco per tutti gli strateghi — potenziali, incalliti, o altrimenti.



I giochi delle arie Football Manager sembrano rivoliti ad un particolare tipo di giocatori, soprattutto per l'enorme quantità di pause dovute al rimescolamento a il calcolo dei dati, alle lunghezze del menu e l'interazione piuttosto confusa. Football Manager 2

ha reso molto più semplice il concetto rispetto ai precedenti giochi del genere e questo potrebbe contribuire a renderlo più popolare dei suoi predecessori. I menu sono semplici da utilizzare e strutturali con adeguata chiarezza; tuttavia l'intera faccenda sembra procedere con un ritmo piuttosto lento, rendendo così lunghissima, e talvolta persino noiosa, ogni partita. Se vi piace questo tipo di giochi allora provatelo pure, dato che al tratta di un buon esempio nel suo genere; ma per i miei gusti è decisamente troppo rigido.

nelle 'risorse' e piazzandoli nelle loro rispettive posizioni di gioco. Una volta effettuata tutte le scelte la partita viene giocata e vengono mostrati i risultati. I punteggi vengono confrontati per dare una visione d'insieme della posizione che la vostra squadra occupa nella federazione calcistica.

Dopo la partita, vengono presentate altre opzioni, tra le quali la possibilità di comprare e vendere giocatori o quelle degli allenatori,

insieme alle informazioni sulle posizioni nella federazione e sui giocatori infortunati, che saranno costretti a restare in panchina per la prossima partita. Se ci sono meno di 13 giocatori disponibili allora l'incontro verrà disdetto.

La vostra squadra dovrà anche giocare in una serie di partite di coppa, che vengono giocate in sei turni seguiti dalla semifinale e (si spera) dalla finale.

▼ Uno dei display (C64) di Football Manager II, praticamente uguale in tutte e tre le versioni

MOODS C 5K. 3 FI. 92	PRISM	LEISURE OPPONENT A 5K. 4 FI. 84	COMP
SANSON D 5K. 3 FI. 85	ADDICTIVE	GAMES	EDURAD
MURKIN D 5K. 6 FI. 65		OPPONENT A 5K. 3 FI. 70	
HUMAS 5K. 7 FI. 91			
HODDLE A 5K. 4 FI. 53		OPPONENT A 5K. 3 FI. 65	
ROBSON A 5K. 3 FI. 67		OPPONENT A 5K. 3 FI. 95	

PRESENTAZIONE 80%

Un sistema di menu ben strutturato ma piuttosto monotono.

GRAFICA 41%

Gli orribili calciatori servono solo a rappresentare adeguatamente l'azione in svolgimento.

SONORO 16%

L'urlo della folla e i calci sono minori.

APPETIBILITÀ 65%

E' richiesta una certa quantità di riflessione all'inizio per far sì che valga la pena continuare.

LONGEVITÀ 77%

Quelli che avranno la tenacia di perseverare troveranno abbastanza varietà da tener desto il loro interesse.

GLOBALE 55%

I fans dell'originale gradiranno questa versione, ma potrebbe non riuscire a convertirli molti e questo genere di giochi.

PATTON VS ROMMEL

di Paolo A. Aita. Cms4, disco € 35.000, joystick e tastiera

Il generale Patton, dell'esercito degli Stati Uniti d'America, e il Feld Marsciallo Rommel non si sono mai scontrati nella realtà di questa battaglia della Seconda Guerra Mondiale — famosa come Operazione Cobre — che avvenne nel Luglio del 1944 quando la Forza Americana intraprese un'offensiva allo scopo di respingere le divisioni degli Alleati attraverso la Francia. La bravura del programmatore — Chris Crawford — è stata quella di riprodurre lo stesso scenario ma simulando la presenza di entrambi i capi militari sul luogo dello scontro.

Lo schermo è occupato per due terzi dalla mappa del territorio della Normandia, ed è presentata in maniera molto nitida. Il resto dello schermo è dedicato al pannello di status, anch'esso chiaro e dettagliato.

La cartina è stata realizzata digitalizzando una veduta aerea della Normandia ed utilizza la monocromia per rendere in maniera eccellente l'atmosfera del conflitto. Le unità di combattimento vengono rappresentate da quadrati che in alternativa possono mostrare la loro forza o il grado di combattimento a seconda delle funzioni selezionate. Una unità numericamente forte viene rappresen-

tata da un grosso cerchio ed il morale come una serie di spaccature che si spandono attraverso l'area dell'unità quando il suo umore viene fiaccato dagli eventi.

Ci sono tre livelli di difficoltà — principiante, intermedio ed esperto — con un obiettivo comune per tutti e tre: gli Americani devono avanzare impadronendosi di posizioni chiave mentre i Tedeschi devono resistere fino all'attacco decisivo — l'8 Agosto. Ogni livello di difficoltà aggiunge un numero maggiore di funzioni e di comandi che allargano le possibilità strategiche del gioco a favore di entrambi i condottieri. Gli ordini possono essere distribuiti su vari livelli, partendo dal semplice ordine

singolo per arrivare ad azioni multiple. Tutti i comandi avvengono attraverso l'uso di icone presenti nel pannello di status, un veloce sistema che si rivela scorrevole e preciso.

Il gioco per principianti utilizza strategie di base che sono introduttive, ma persino a questo livello si rivelano potenti, per cui nessuno di voi si aspetti una scampagnata.

Il livello intermedio aggiunge una caratteristica extra che è quella del 'modo di esecuzione', per cui è possibile comandare una unità di combattimento in modo che attui una tattica normale, difensiva o d'attacco, comportandosi di conseguenza durante lo scontro col nemico. Alle uni-

tà è possibile anche assegnare delle modalità di spostamento. Questa caratteristica dei 'modi di attacco' pone Patton VS Rommel al di sopra di molti altri war game, permettendo al giocatore di sviluppare delle vere strategie militari contro il nemico.

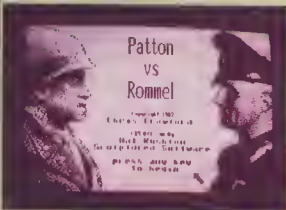
Il livello per esperti rappresenta un conflitto militare con tutti i crismi, permettendo al giocatore l'utilizzo di tutte le funzioni, opzioni e comandi disponibili.

Al termine di ogni round, Patton o Rommel o entrambi (a seconda di chi impersona l'uno o l'altro) offre dei saggi consigli riferiti all'uso che il giocatore ha fatto delle strategie e dei risultati ottenuti col loro uso.

Il gioco continua fino alle ultime ore dell'8 Agosto, dopodiché vi viene assegnata una valutazione di comportamento, insieme a dei trattamenti particolari se il comportamento è stato meritevole.

Patton VS Rommel è uno di quei wargame che sembrano — e fino ad un certo punto sono — semplici nella giocabilità ma possiedono abbastanza strategia da mantenere vivo l'interesse del giocatore. E tanto per concludere in bellezza, il gioco offre la possibilità di gioco singolo e in coppia.

▼ I due condottieri in versione 'pixel'



▼ Il territorio normanno dove i due generali potranno confrontarsi in una battaglia mai avvenuta



PRESENTAZIONE E

Il gioco è stato sviluppato da un gruppo di esperti di wargame, che hanno studiato a fondo le strategie militari della Seconda Guerra Mondiale.

GRAFICA 65%

La grafica è molto buona, considerando che si tratta di un gioco per computer. Le immagini sono nitide e ben definite.

REGOLE 90%

Le regole del gioco sono molto chiare e facili da comprendere. Il gioco è molto intuitivo e si può giocare senza aver mai giocato prima.

GLOBALE 65%

Il gioco è molto divertente e stimolante. È un'ottima occasione per rivivere le gesta dei due grandi generali della Seconda Guerra Mondiale.

Il gioco è stato sviluppato da un gruppo di esperti di wargame, che hanno studiato a fondo le strategie militari della Seconda Guerra Mondiale.



PREVIEW

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Titoli annunciati (Software House) - Versioni attualmente annunciate

Barbarian/Tarrapods (Psygnosis) - C64/Spectrum
Katakis (GOI) - C64

Armetyla (Cyberdyne Systems) - C64

Emlyn Hughes International Soccer (AudioGenic) - C64

Gary Linekar's Super Skills (Gremlin) - C64

Street Sports Soccer (US Gold/Epyx) - C64/Spectrum

Delany Thompson '88 (Ocean/Imagine) - Tutti gli 8 bit

Rad Storm Rising (Microprose) - C64

Vindicator (Ocean/Imagine) - C64/Amstrad/Spectrum

Guerilla Wars (Ocean/Imagine) - Tutti gli 8 bit

Operation Wolf (Ocean/Imagine) - C64/Spectrum/Amstrad

Rambo III (Ocean) - C64/Spectrum

Capt. Power And The Soldiers Of The Future (US Gold) - ?

Tiger Road (GOI) - ?

Black Tiger (GOI) - ?

1943 (GOI) - ?

L.A. Crackdown (US Gold) - C64/?

Power Pyramids (Quicksilver) - C64/Spectrum

Anche questo mese la documentazione sulle prossime uscite ha letteralmente sommerso la Redazione italiana di Zzap!, ed abbiamo dovuto faticare non poco per ficcare in queste poche pagine quasi tutte le notizie che le software house europee hanno gentilmente (e prontamente) inviato alle nostre modeste (ed allollate) Casella Postale. Cominciamo subito con una succosa novità che quasi nessuno si aspettava di vedere su un computer a 8 bit. Si tratta della prima di alcune eccezionali conversioni dei giochi a 16 bit della Psygnosis. *Barbarian*. Niente a che vedere con quello della Palace, na-

turalmente, dato che qui si tratta di Hogor il Barbaro, famoso fra tutti gli Amighisti. E' già pronta una versione 8 bit di *Tarrapods*, e si bisogna di convertire - si, proprio lui, *Obiterati*! Ma sono voci di corridoio, passiamo ad altro.

Vi ricordate *Great Giana Sisters*? Come non potreste, visto che si tratta di un paio di mesi fa. Beh, lo stesso gruppo di programmatori tedeschi sta per sfornare uno shoot'em up intitolato *Katakis*, ancora una volta sotto gli auspicci della GOI. Se il nostro redattore era esploso in una violenta condanna con l'accusa di "pirateria" per la somiglianza che *Giana Sisters* aveva con *Super Mario Bros*, stavolta si rivolgerà al tribunale, visto che *Katakis* ha una spiccata somiglianza con *R-Type*. Certo qualcuno di voi sghignazzerà divertito leggendo di questo paragone, dato che il gioco da sala è uno shoot'em up mega-galattico, ma credetemi: da quando il demo C64 di *Katakis* ha raggiunto il nostro ufficio e quello inglese, i redattori fanno a cazzotti per giocarci! Del resto, la foto di queste pagine parla chiaro.

Il gioco è formato da 12 livelli realizzati con una grafica eccezionalmente dettagliata e treverso i quali vi attendono - desiderosi di ridurvi a pezzi - ben dodici tipi di armi e le loro gigantesche "mammine" di fine livello. Come in *R-Type* a cloni vari il giocatore può raccogliere vari armamenti lungo le strade (fleser, missili, raggi di deflection e scudi difensivi), che si possono ottenere raccogliendo dalle sfere colorate o gusci che nascondono micidiali astronavi esassimili che potrete lanciare dalla vostra stessa navicella in modo da seminare morte e distruzione dietro di voi e davanti a voi. C'è anche un'opzione per due giocatori, insieme ad una per gioco in coppia che permette di guidare sia l'astronave principale che la navicella assissine aggiuntiva. *Katakis* dovrebbe essere com-



▲ Un'immagine inedita di *Barbarian* (Psygnosis) su Spectrum

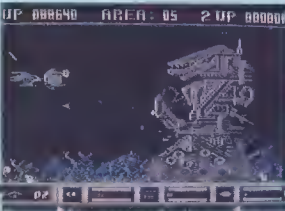


▲ Il forzuto Hogor al muova bene anche sugli 8 bit del C64...



▲ Nessuno vi potrà fermare quando avrete raccolto la mininave d'appoggio coi suoi due cannoni (*Katakis* C64)

▼ Cosa ne dite di questa "mammina" di fine livello? (*Katakis* C64)





▲ Mancatol! Un errore da evitare se volete vincere in Armalyte...

mercializzata verso Settembre, per cui aspettatevi una mega-revisione già sul prossimo numero di Zzap!.

Nella scia di R-Type segue un altro shoot'em up che aspettiamo da tempo (perlomeno da quando quel pazzoide di Martin Walker ci ha parlato della musica e degli effetti sonori che stava realizzando per tale gioco): si tratta di Armalyte, creato dai nuovi geni che si nascondono dietro l'etichetta della Cyberdyne Systems. Per quanto riguarda la grafica potete farvene un'idea guardando la foto (sarà sicuramente la prima cosa che avrete fatto sfogliando queste pagine), mentre per la trama si dice che sia un vero e proprio seguito del

classico di Stavros Fasoulas, Delta. La storia si svolge negli anni che seguirono la distruzione delle forze di H'Siffari (vedi Delta), quando dei pezzi grossi della Corporazione Terrestre vennero a conoscenza dei preziosi manufatti abbandonati dagli alieni supralati nella loro fuga: a questo punto indovinate chi sarà il mercenario che entrerà alla ricerca di questi preziosi oggetti? Ma naturalmente voi (senza a cose vi sarebbe servita la splendida astronave che avete nel garage sotto casa?), da soli o aiutandovi con un vostro amico: lungo lo scorrimento dei numerosi livelli e scrolling orizzontale incontrerete gli spariscenti più belli che si siano mai visti sulle pagine di Zzap! — e vi dispiacerà



▲ I calciatori di Emlyn Hughes International Soccer in piena azione sul campo di gioco

qual farli fuori (si fa per dire...). Se volete saperne di più l'appuntamento è, naturalmente, su queste stesse pagine fra un mese o poco più.

Ma torniamo al nostro caro e tranquillo (certo più di quelle traficate a pericolose vie stellulari) pianeta per occuparci di sport, e più precisamente della nuova simulazione

rore — per il vecchio International Soccer). Si tratta di Emlyn Hughes International Soccer, e la grafica non proprio altissima è stata giustificata dal suo autore — Peter Calver della Audiogenic — con la spiegazione che un maggiore dettaglio avrebbe divoltato molti preziosi bytes, per cui si è preferito utilizzare tale me-



▲ Saranno tozzi, ma non sono per niente 'rigidi', i calciatori di Emlyn Hughes International Soccer...

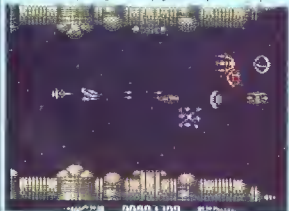
calistica di cui avete visto le foto in queste pagine (e che sicuramente avevate scambiato — or-

mai — per l'includere nella simulazione numerose nuove tecniche di gioco. In questo calcio simulato troverete infatti passaggi variabili, un'a distanza su tre diverse lunghezze, calci all'indietro, movimento realistico dei calciatori, dribbling, tri di testa al volo, calci d'angolo, etc. etc.

Non mancano le sezioni strategiche: alla Football Manager, dato che potete scegliere la vostra squadra ad i giocatori che la compongono, attribuendo inoltre ad ogni calciatore diverse attitudini. Queste ultime vengono visualizzate quando state controllando il calciatore in questione, in modo da sapere se egli è in grado di battere quello manovrato dal computer.

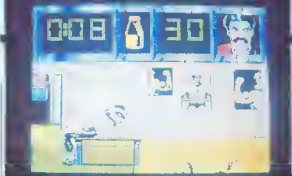
La Audiogenic ha intenzione di aggiungere altre abilità più avanzate, e sono persino previsti diversi altri tipi di incontri sportivi, dallo Scudetto al Campionato di Coppe, con l'inserimento di calci di rigore e punizioni.

Fra le opzioni del gioco c'è un



Armalyte: un assortimento di alieni e fondali da far invidia ad IO





'modo allenamento' — attraverso il quale è possibile migliorare le prestazioni sportive dei propri atleti senza alcuna interferenza da parte della squadra avversaria — il gioco contro un avversario umano ed una durata dell'incontro variabile. Abbastanza stranamente tutte queste caratteristiche di gioco si possono utilizzare senza fare i salti mortali alla testiera, a non hanno affatto influito sulla velocità del gioco come invece accadeva in *Match Day 2* della Ocean. Le impressioni avute dai nostri colleghi d'oltremare osservando a gio-

esercizio che metterà a dura prova la sua resistenza ad il controllo sulla palla, visto che si tratta di tenerla in aria quanto più tempo è possibile. Superando tali esercizi si accede al test sul campo, dove vengono verificate la vostra abilità nel tiro a nel dribbling, assieme e tutta quelle richieste in una partita di calcio.

La serie di esercizi illustrati possono essere giocati con tre diversi livelli di difficoltà che possono essere variati in qualsiasi momento. Se assegnate nella performance una serie di display vi segneranno



▲ Avrete di che 'storzarvi' in Gary Lineker's Super Skills...

cando la copia di preview sono state molto positive: secondo loro questa simulazione sportiva potrebbe battere tutte le precedenti. Non lasciatevi sfuggire la occasione, che potrebbe apparire su uno dei prossimi numeri (il gioco esce probabilmente a Settembre).

Un'altra stella del calcio estero ne ha approfittato per fare ritorno, ma questa volta in una veste nuova: si tratta di Gary Lineker (vi ricorderete certamente il suo *Superstar Soccer* pubblicato dalla Gremlin l'anno scorso). Il suo nuovo gioco si chiama *Gary Lineker's Super Skills*, e lo vede alla prese con un duro allenamento preparatorio.

Uno o più giocatori possono cimentarsi in una serie di nove test di idoneità calcistica che iniziano nella palestra: qui Gary deve mostrare al suo allenatore che quando si tratta di flessioni, sollevamento pesi, piegamenti ed esercizi alla sbarra è alle parallele nessuno è in grado di batterlo. Segue quindi il palleggio, in un



▲ Daley Thompson '88 su Spectrum e Commodore 64...

no lo stato fisico (cardiaco, soprattutto) dal povero Gary, e potrà tenerne d'occhio il suo livello di energia fisica (che è possibile far salire velocemente con una dose di glucosio).

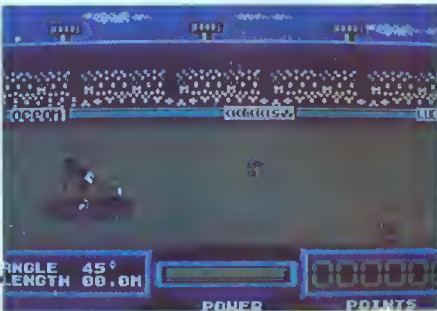
Stando alla pianificazione commerciale della Gremlin il gioco dovrebbe essere in commercio già nel momento in cui state leggendo queste righe, ma se siete furbi (e noi sappiamo che lo siete) aspetterete la nostra recensione sul prossimo numero prima di spendere i vostri sudati risparmi. Parliamo ancora di calcio per segnalare un altro gioco che sicuramente sarà già in commercio quando avrete in mano questo numero di Zzap!. Si tratta di *Street Sports Soccer* (si, è proprio la famosa serie della Epyx, di cui avevamo visto il *Basket*), che le US Gold potrà commercializzare in tutta Europa per conto della Epyx stessa in uno scenario di quartiere potrete formare la vostra mini-squadra di calcio arruolando tre dei ragazzi più 'ganz' a sfidandoli per la strada o nel parco cittadino. Il gioco prevede

la sfida contro il computer o contro un amico, in un tempo limite o fino al raggiungimento di un punteggio prestabilito, e scegliendo fra tre diversi livelli di difficoltà. E ricordatevi, sulla strada è più dura!

Ah, dimenticavo, potreste trovare una recensione della versione per cassata e per disco sul prossimo numero di Zzap! Un'ultima occhiata ai video giochi sportivi per parlare velocemente di un altro nome forse anche più famoso di Gary Lineker: è con profondo entusiasmo che siamo lieti di annunciare la prossima pubblicazione dell'ultima fatica di Daley Thompson, ovvero *Daley Thompson '88*, una simulazione della Ocean/Imagine che promette grafica realistica a prestazioni olimpioniche — perché pagarsi un viaggio fino in Korea, quando potete partecipare dalla poltrona di casa vostra?

Seguiranno ulteriori notizie appena ne avremo — promesso! E peraltro di strategia bellica. Sul fronte delle simulazioni 'made in Microprose' abbiamo avuto

▼ Daley Thompson '88: perché andare alle Olimpiadi quando le Olimpiadi possono venire da voi?



Zzap! PREVIEW

modo di informarci sull'ultimo gioco ispirato ad un romanzo di cui la famosa software house ha preso i diritti, si tratta di *Red Storm Rising*, tratto dall'omonima opera di Tom Clancy. La storia narra di un sottomarino nucleare il cui compito è quello di pattugliare il Circolo Artico durante la prima fase della Terza Guerra Mondiale. Con un occhio particolare, evido rivolto ai depositi armamenti, il nostro sottomarino, i pattuglieri del Golfo Persico, i Russi si stanno servendo di un'attacco contro la Germania e l'Islanda come tattica diversiva, ed il compito del nostro sottomarino è proprio quello di distruggere le navi sovietiche che possono rappresentare una minaccia per i Paesi della NATO. Roba tosta, vero?

Con la sua ricchezza di particolari tattici e militari *Red Storm Rising* potrebbe presentarsi come la più completa (e complessa) simulazione mai prodotta dalla Microprose. La data di commercializzazione non è top secret: sembra che già sul prossimo numero potrete leggerne una dettagliata recensione.

Ancora sul fronte bellico, ma in un'atmosfera di azione più che di sola strategia, la Ocean/Imagine sta per lanciare sul mercato il seguito di *Green Beret*. Il gioco si chiama *Vindicator*, e vi trasporterà in uno scenario di guerra dove abbondano aerei, jeep, mezzi corazzati, androidi, robot, ormbiti mutanti e nemici macchinici — ed assieme all'azione non mancherà, ci hanno assicurato, un pizzico di umorismo. Tenetevi sintetizzati sulla lunghezza d'onda di Radio Zzap! per ulteriori notizie su questo e su altri due giochi di guerra della nota casa di software: *Guerrilla Wars* e *Operation Wolf*, due coin-op candidati come giochi da sala del 1988. Il primo è un cocktail di *Commando*, *Rambo* e *Ikan Warriors*, mentre il secondo spicca

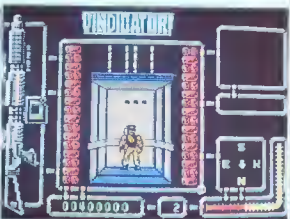


▲ Il tema del Vietnam non è ancora esaurito: ecco una scena di *Operation Wolf* sul C64

per la sua grafica, gli effetti sonori ed il particolare schema di gioco. E a proposito di *Rambo* ci è giunta voce (e foto Spectrum) di uno spin-off del film *Rambo III*: anche per questo ennesimo gioco di guerra aspittatevi altre notizie (periamo buone) al più presto. Intanto potete fare le immagini che siamo riusciti a strappare agli archivi della Ocean.

Se la sparatorie sono il vostro forte e seguite con piacere i film d'azione, sarà il caso di tenere invece d'occhio l'imminente spin-off di *Robocop*, anche questo prodotto dalla Ocean. I particolari sul gioco sono ancora top secret, ma si dice che come minimo il film rivivrà sullo schermo del vostro computer. Allettante, vero?

Ancora sul tema dei giochi su licenza, abbiamo avuto modo di informarvi su quattro nuovi prodotti della US Gold. Il primo di essi è dedicato ad un personaggio del piccolo schermo che negli ultimi tempi ha riscosso molto successo:



▼ Un momento 'organizzativo' di *Vindicator*

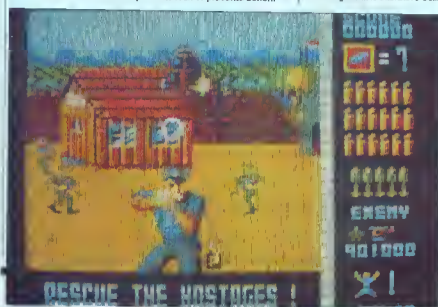
stiamo parlando di *Captain Power*, la serie di telefilm abbinata al famoso giocattolo interattivo della

Mattel. Il video game si chiamerà appunto *Captain Power And The Soldiers Of The Future* (titolo che varrà sicuramente accorciato) e sarà ambientato in una Terra distante dalla guerra e dominata dal malvagio Lord Dread, dove il gruppo di combattenti per la libertà capitanato dal Capitano Jonathan Power cerca di riscattare l'umanità dalle grinfie del tiranno.

Seguono poi tre conversioni di famosi coin-op. Partiamo da *Tiger Road*, un gioco da sala sullo stile di *Street Fighter*, dove la arte marziale si sprecano: si tratta infatti di un arcade ispirato ad un racconto cinese, la cui trama narra di Ryu Ken Oh, un malvagio guerriero che dopo aver saccheggiato numerosi villaggi ed aver rapito un gran numero di bambini progetta di educarli alla guerra in modo da trasformarli, con un vero e proprio lavaggio del cervello, in soldati per il suo esercito di assassini.

Il compito di salvarli i bambini spetta al giovane discepolo di Oh Rin, Lee Wong, che è anche il

▼ La versione Amstrad di *Operation Wolf* si presenta bene...





PREVIEW

suo studente più bravo. Lao (cioè voi) affronterà quindi una serie di pericolosi livelli in fondo ad ognuno dei quali lo aspetta un potente avversario, aiutato da armi ed oggetti magici ed attaccato da orde di Samurai, fino ad incontrare il malvagio Ryu Ken. Oh stesso nella battaglia finale. Il gioco da bar è pieno di personaggi disegnati in modo spettacolare e dotato della più svariata armi ed abilità, e questa conversione promette di renderlo il più fedelmente possibile. Speriamo di non rimanerci fregati come con *Street Fighter*.

Continuando sul tema della lotta contro il male, ma stavolta con un'ambientazione fantasy ricca di draghi, demoni a magia, è la volta della seconda conversione della US Gold: *Black Tiger*. Il video game ha un lascino tutto particolare — l'eroe è un personaggio "alla Conan". In lotta contro le forze del male — a par riuscire ad andare avanti nel gioco dovete utilizzare molto più che le semplici abilità nel combatti-

mento. Con queste premesse, la conversione dovrebbe essere un vero successo. Aspettatevi presto altre notizie.

Infine, il terzo ed ultimo con-op di cui la US Gold ha acquistato i diritti per farne un computer game è il famosissimo 1943, il seguito del famoso 1942 della Capcom. Quando questa conversione sarà pronta, potrete lanciervi col vostro catamarano P-38 in una missione che ha come obiettivo finale la distruzione della flotta giapponese Yamato, durante la Battaglia di Midway. Se la versione per home computer è abbastanza fedele avrete di che divertirvi, giro della morte, condizioni atmosferiche modificabili fino alla presenza di cicloni, mini-aeroplano aggiuntivo (sullo stile di Nemesis o Katakis), fuoco Infil, etc. etc.

Assieme a questi quattro spin-off la US Gold sta per lanciare un gioco di avventura a stralagica in cui dovrete sgominare i maggiori trafficanti di droga di Los Angeles guidando un detective dilettante con l'aiuto di due telecamere alla

Name : Gerald DeMoto
Birthdate : 3/12/1964
Education : Fielding High School, 1985
Pogo Junior College, A.D. 98
Height : 6'11" Weight : 203 Lbs
Hair : black Eyes : brown
Small scar on left elbow.
Gerald graduated 46th out of his class of 63. However, he qualified highest marksman in all weapons. His knowledge of legal procedure is weak.

Press + or + to choose - RETURN when done

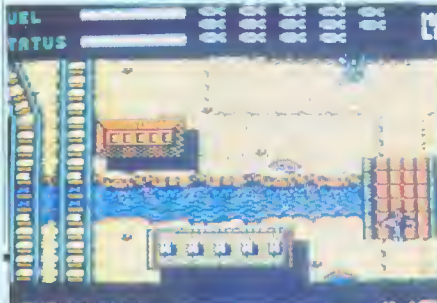
▲ Una scheda di identificazione tratta da *L.A. Crackdown*



▲ Ancora battaglia. *Guerrilla Wars* sullo Spectrum



▼ E' tutto quello che abbiamo; una scena di *Rambo III* sullo Spectrum; sotto, ancora *Vindictor* sul C64



ricerca di indizi, lottando contro il tempo e la violenza dei criminali. Si chiama *L.A. Crackdown* ed è in definitiva un gioco per chi ama l'azione ma vuole anche mettere alla prova le proprie capacità logiche e deduttive. Ma per esprimere le meningi non serve essere un detective. E ne abbiamo avuto la prova dando

un'occhiata alle caratteristiche del nuovo gioco di imminente uscita della Quicksilver, *Power Pyramids*. Il gioco ha una struttura molto semplice (basilino due soli tasti per andare avanti) ma ci vorrà tutta la vostra combattività a tutta la vostra malena grigia per superare i 128 schermi di trappola a di meccanismi. Vi andiamo che si tratta di guidare una sfera in continuo movimento attraverso una serie di livelli sempre più difficili, a che nonostante la poca originalità del tema (siamo parlando di palla rotolante e rimbalzanti...) il suo autore è arrivato secondo alla Aer Lingus Scientific Competition di Dubino dell'anno scorso ed il gioco è stato giudicato molto più divertente di molti altri video game di successo. A voi (e a noi, quando lo avremo fra le mani) le dovute conclusioni.

Avremmo voluto presentarvi anche la marea di giochi economici che la Firebird, la Power House, la Mastertronic e la Players ci ha inviato in visione e che non siamo riusciti a recensire in questo numero, ma come potete vedere Zzap! di Settembre è pieno da soffiare. Al prossimo numero, comunque, con tutto quello che riusciremo ad offrire in pasto ai vostri computer.

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE



**GAMMA OFFICE
SYSTEM**

20095 CUSANO MILANINO
Via Sermam, 67
Tel. (02) 8134913-8198294

COMPUTER e GIOCHI

**ATARI • COMMODORE
OLIVETTI PRODEST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE • HARDWARE
COMMODORE • AMIGA**

**SOFT
center**

VENITE
A
TROVARCI

A COMO



Via C. Plavio 11

Tel. 031/283173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, 1 COMPUTER, 1 LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

* Concessionario LAO per COMO *
* con novità in arrivo tutti i giorni *

Commodore

VENI ANCHE TU NEL TUO
COMMODORE "POINT"



VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039 320813

AMIGA

ATARI

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA
ANCHE PER CORRISPONDENZA



SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA
DI NOVITÀ HARDWARE E
SOFTWARE PER:

**C64 - C128 - AMIGA - ATARI
130/520 ST - MSX - MSX2 -
IBM COMP.**

**SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA**

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054



Un rivenditore di
software presente in
tutta Italia?
SOFT MAIL

Via Napoleona, 16
22100 COMO
Tel. (031) 300174

Invia quello buono per
ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER SAC

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
• COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI
GIOCHI SU CASSETTA e SU DI
SCO, TUTTE LE NOVITÀ D'IMPOR-
TAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTAGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84 64.960

ITALTRONIC S.R.L.

LABORATORIO SPECIALIZZATO
ASSISTENZA
HOME & PERSONAL COMPUTER

C- Commodore • ATARI
COMPATIBILI IBM

VENDITA HARDWARE
A PREZZI SCONFIATISSIMI

VASTO ASSORTIMENTO
PROGRAMMI DI IMPORTAZIONE

SCONTI PER RIVENDITORI

ORARIO: DA LUNEDÌ A SABATO
9.30-12.30 / 14.30-19.30

20133 MILANO - Via Negrelli, 10/A
Tel. (02) 76.10.546



Tel. (02) 8463905

Commodore
**SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI**

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER



VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
DI NOVITÀ
SOFTWARE PER
C64 - C128 - AMIGA

VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA



BUDGET TEST

NINJA SCOOTER SIMULATOR

Silverbird, Cbm64/Spectrum cass. £ 5.000, joystick e tastiera
Versioni recensite: C64 & Spectrum

A traverso le strade di una città misteriosa guidate il vostro Dream Scooter, saltando sopra muri e buche con l'aiuto di trampolini acrobatici. Il completamento di ogni livello è una corsa contro il tempo, e si guadagnano punti facendo acrobazie e mezz'ora col proprio scooter. Durante la corsa, evaserai

tra cui poliziotti, teschi, auto e scheletri su skateboard (li cercano di fermarvi, facendo perdere del tempo prezioso al Ninja in caso di collisione. Allo stesso modo, l'urto con i muri e le cadute nelle buche fa perdere tempo nell'operazione di rimettersi in strada. La velocità del Ninja viene rallentata da grate metalliche sparse lungo il percorso, e se non riuscite a raggiungere il traguardo entro il tempo assegnato, la partita termina.



Eh sì, qui abbiamo proprio un clone di Metrocross, amici miei! Gli ingredienti per divertirsi però non mancano (ci sono lento ostacoli quanto buone che attribuiscono tempo e velocità extra), anche se alcuni ostacoli sfiorano l'assurdo (teschi saltellanti, scheletri in skateboard...): ma in fondo, non è assurdo che un Ninja faccia delle gare di scooter? Devo riconoscere però che — trattandosi di un budget — questo gioco ha un ottimo rapporto qualità/prezzo, e sullo Spectrum è realizzato molto bene. Se vi è piaciuto Metrocross (e siete rimasti delusi dal vecchio clone Star Runner) questo Ninja Scooter Simulator è un buon investimento.



▲ L'impevidio Ninja si lancia in una corsa spericolata



Questo gioco a prime vieta ricordare l'arcade Metrocross (lasciamo da parte la conversione piuttosto banale che ne ha fatto la US Gold), ma è molto inferiore nella giocabilità perché richiede un'esagerata abilità nel processo di celipira ed evitare necessariamente il completamento di ogni livello. La acrobazie dello scooter non aiutano per niente a superare le difficoltà, e le grafiche di bassissima qualità non incorreggiono affatto e proseguono nel gioco. Lo scoraggiare per le strade diventa presto una cosa noiosa, per cui lo consiglio solo ai veri appassionati di Metrocross.

PAGELLA C64/Spectrum
PRESENTAZIONE 48%/56%
Nessuna colonna sonora o schermo di caricamento, e le opzioni di gioco sono quelle standard.
GRAFICA 29%/60%
Lo scrolling è fluido, ma sul C64 gli spriti e i fondi sono stati realizzati senza cura.
SONORO 39%/49%
Il sonoro sul C64 è deludente, e sullo Spectrum ordinario.
APPETIBILITÀ 64%/73%
Una variante di Metrocross, che sullo Spectrum è venuta quasi meglio di tale gioco.
LONGEVITÀ 27%/50%
La scomodità di gioco e le grafiche sul C64 scoraggiano qualsiasi interesse. Nelle versioni Spectrum dovrebbe garantire qualche ora di divertimento.
GLOBALE 41%/58%
Gli appassionati di Metrocross faticheranno un po' ad apprezzare la versione C64, ma sullo Spectrum trovano un eccellente rapporto qualità/prezzo.

NIGHT RACER

Mastertronic, Cbm64 cass. £ 5.000, joystick e tastiera
Versione recensita: C64.

C'è un gran chiasso intorno al Campionato Intercontinentale di Rally! Numerosi concorrenti sono già iscritti, così gli organizzatori decidono di rendere le cose un tantino più difficili...

La gara si svolge in uno scenario notturno, e a tutti i piloti è stato annunciato che nelle loro auto verranno sistemate delle cariche esplosive con timer, un timer che potrà essere azzerato soltanto da perso-

nale specializzato ad ogni traguardo. Dovrete quindi guidare la vostra auto lungo la statale che attraversa le grandi pinete, evitando le altre vetture



Prima e poi una persona si stufa di vedere giochi di guida con inquadratura da dietro il volante, a Night Racer serve proprio ad accelerare questo processo. L'effetto 3D è davvero efficace ma sfortunatamente viene penalizzato dalla cattiva definizione delle auto e dall'ineguale qualità del display. L'auto è abbastanza manovrabile, ma quando si stizza diventa pericolosamente lenta in risposta. Questo pericolo può risultare molto seccante quando al carro di superare un avversario. Buggy Boy aveva dimostrato che questo genere di video-games non è totalmente morto, ma se vi capita di vedere questo gioco, pensate il contrario.

te e cercando di raggiungere l'auto gialla del pilota che sta in testa. Ma sarà meglio che riusciate a raggiungere il traguardo di fine livello prima che il cronometro l'impegnante esaurisca l'ultima manciata di secondi, altrimenti... BOOOM!

PRESENTAZIONE 39%
Tabelle dei punteggi e dei record, ma poco altro.
GRAFICA 48%
Buon 3D ma cattiva definizione dei veicoli.
SONORO 30%
Colonna sonora discreta ed effetti sonori modici.
APPETIBILITÀ 47%
La frustrazione sopraggiunge presto.
LONGEVITÀ 32%
La mancanza di varietà riduce seriamente la longevità del gioco.
GLOBALE 41%
Conservate pure le 5.000 lire per un altro gioco.



PROF. SNOOKER SIMULATOR

Code Masters, Cbm64/Spectrum cass. £ n.p., joystick/tastiera
Versioni recensite: C64 & Spectrum

Emulare le gesta di Paul Newman e di Tom Cruise (ma Lo Spaccan prima e il Colore dei Soldi) oggi può costare davvero poco ad un possessore di Spectrum o di C64, grazie all'ultimo budget game di simulazione della Code Masters.

Sono compresi tutti i rudimenti essenziali del biliardo, come l'elastico, i tiri o la classificazione della palla per nome, il tutto condito da un demo a da un 'modo

pratico'. L'inquadratura del 'campo di gioco' è la solita vista dall'alto caratteristica dei giochi di questo tipo. Tutti i movimenti vengono controllati attraverso la tastiera, ad iniziare col posizionamento della stecca: una palla 'fantasma' in cima allo schermo mostra la situazione della palla che si trova attualmente davanti alla stecca, e la sprita aggiuntiva rispetta a quella iniziale. Quando viene scoperta una rossa, occorre selezionare un colore attraverso i tasti da 0 (bianco) a 7 (nero) prima di colpire.



Quando ho sentito parlare di questa simulazione mi sono chiesto: 'Cos'altro si può realizzare di nuovo in una simulazione di biliardo?'. A primo acchito la risposta potrebbe essere 'Non molto'. E' vero che quasi tutte le regole tipiche del gioco sono state contemplate, ma quelli della Code Masters avrebbero potuto fare qualcosa di più con la presentazione, magari una diversa inquadratura del campo di gioco, oppure un sistema di movimento della stecca molto più originale. L'idea di inserire una vista della palla che sta per essere colpita è nuova, ma viene penalizzata dallo scomodo sistema di posizionamento della stecca, che rende molto difficile prendere la mira. Così com'è, PSS non è che un'altra simulazione di biliardo fra le tante, ma se non vi dispiace tirare due o tre colpi di stecca, allora sacrificate pure le vostre 7.500 Lire.

SWORD SLAYER

Players, Cbm64 cass. £ 7.500, joystick e tastiera

C Spartaco, il grande eroe dell'antica Roma, venne fatto schiavo da bambino ed i suoi genitori vennero assassinati. Fu allenato al combattimento nell'arena, con la spada, lo scudo e la lancia, aspettando con ansia il giorno in cui vendicarsi dell'impero romano. Ora è stato

convocato nell'arena per sfidare a battone i più forti gladiatori e organizzare la fuga degli schiavi. Avete a disposizione tre mosse di combattimento con cui attaccare i vostri avversari: lo stato fisico di entrambi i gladiatori viene mostrato sotto forma di due sudi nella parte superiore dello schermo di

gioco, sudi che vanno deturati in base ai colpi ricevuti. Se l'energia si esaurisce del tutto, il gladiatore muore, e se questo dovesse accadere a Spartaco — che possiede una sola vita — il gioco avrebbe termine. Gladiatori, un'a-



Sword Slayer non ha niente di eccezionale, ma quello che gli manca come qualità di gioco viene compensato dalla sua comicità. Gli spriti deformi si aggrano traballando attraverso l'arena ben disegnata, piocchiando senza alcun effetto apparente se non l'insulso fioco di sangue. I vari livelli sono ben collegati fra loro (tranne che per il multi-caricamento) da una trama scorrevole, che già era riuscita da sola a fermi fare due o tre risate. Se avete già qualche buon gioco di combattimento a non vi curate di spendere 7.500 Lire per farvi quattro risate, data un'occhiata a Sword Slayer: vi farà sorridere, se non altro.

quila ed una pioggia di frecce cercheranno in tutti i modi di larmare il vostro tentativo di liberazione degli schiavi.

PRESENTAZIONE 68%

Il multimed non è poi così brutto, e la storia che accompagna la fase del gioco è un gradevole tocco.

GRAFICA 61%

Robusti spriti a fendali piuttosto ben disegnati.

SONORO 34%

Una colonna sonora gracchiante ma gli effetti sonori sono spassosamente brutti.

APPETIBILITA' 77%

Le risate e la fretta di liberare gli schiavi suscitano un buon grado d'interesse.

LONGEVITA' 36%

Sfortunatamente troppo facile da terminare, per cui la comicità ha vita breve.

GLOBALE 55%

Un gioco di combattimento all'antica bianca sotto la media ma con qualche risata garantita.



"COSA? NON CI SONO RIVISTE PER STI??"
E.T.G.M.P."

**TEST**

ROAD BLASTERS

US Gold, Cbm64, case £ n.p., disco £n.p.; Spectrum cass. £n.p.
Joystick e tastiera; Versioni racaniste: C64 & Spectrum

In un lontano futuro, quando le autostrade sono ormai delle zone pericolosissime farraginate da orde di militari e sopra di esse circolano automobili da combattimento, vi trovate al volante di un potentissimo veicolo armato. Ecco le sue impressionanti caratteristiche tecniche: è una GWB 68 Turbo (2 porte), con motore a 5942 CC, velocità massima di circa 357 kmh, gomme modificate tipo Road Blaster, ed un valore di soli 56.000.000 di lire. Quindi indossate i vostri guanti da pilota, e luccadate la visiera del casco — vi aspettano i traguardi di molte nazioni.

All'inizio del gioco scegliete il grado di difficoltà, Novellino (Bubble City), Veterano (Forest Sector), o Esperto (Desert Region). Questi fanno partire il gioco rispettivamente al primo, quarto e settimo livello. I livelli successivi vengono caricati da nastro/discos a gruppi di dieci. A questo punto viene visualizzata il classico gioco di corse visto dall'alto alle spalle dell'auto, con la pista che va assottigliandosi verso l'orizzonte, completa di curve ad ostacoli (alcuni dei quali davvero pericolosi). Bisognerà raggiungere una striscia d'arrivo a scacchi posta alla fine del percorso prima che il carburante a disposizione si esaurisca del tutto.

to, a la collisione con gli oggetti disseminati lungo la strada contribuisce a sprecare questo prezioso ingrediente.

La guida in sé è solo una parte dell'azione di gioco, dato che lungo la strada avviate a che fare con veicoli armati di ogni tipo i quali dovranno a tutti i costi essere evitati (uno scontro potrebbe risultare fatale), e l'unico modo per assicurarsi di non sbottare contro è quello di ridurli a mucchi di lamiera fumanti con un colpo preciso del vostro cannone. Ciò procedendo del gioco appaiono anche degli ostacoli indecifrabili. Le altre auto lasciano cadere sfere piene di acidi sul percorso già disseminato di mine e pozze di liquido corrosivo, mentre ai lati della strada spuntano postazioni di fuoco che sparano i loro micidiali proiettili attraverso la strada.

A intervalli regolari durante il gioco un jet sorvola l'area di gioco e lascia cadere un'arma più potente che, se raccolta, va a sostituirsi al cannone montato sul tetto della vostra auto potenziando il vostro armamento. Le caratteristiche extra comprendono missili traccianti, cannoni UZ a fuoco rapido, un nitro-iniettore per un aumento della velocità (che porterà ad un limite massimo di 480 kmh circa), e scudi difensivi elettronici per proteggersi dai colpi degli avversari, dall'urto con gli altri veicoli, dalle



Le conversioni del coin-op sono in genere abbastanza deludenti, con qualche raro prodotto di buona qualità. Road Blasters è un po' a metà fra le due situazioni: mentre ricorda praticamente il gioco originale, non offre abbastanza agli appassionati delle corse d'auto e degli shoot 'em up. La prospettiva e il cambio di visuale sono sfalsati, mentre la auto, la mina ed i globi di carburante di muovono a scatti. La vostra auto diventa così la cosa più piacevole del gioco mentre la fata correte lungo la strada, anche se la ruota mancano di una vera animazione e si ha così l'impressione che la vettura si muova scivolando. Le armi aggiuntive si ottengono facilmente, e la nitro-iniezione è molto divertente da usare; è uno sbalzo bruciare il terreno a 480 km all'ora, mentre a stento si riesce a controllare la potente auto da combattimento! Come conversione del coin-op non è il massimo, ma come semplice interpretazione del tema di gioco, Road Blasters avvale bene il suo compito.

mine e delle sfere chiodate. Tutte queste caratteristiche restano attive solo per un limitato periodo di tempo.

La vostra autovettura possiede un motore che è un vero sbavazzona, ma fortunatamente lungo la strada potrete rifornirvi raccogliendo dei globi di colore rosso e verde e superando le linee di bonus poste lungo la pista. E' essenziale raccogliere la maggior quantità di carburante possibile lungo la strada, dato che allo svuotarsi del serbatoio principale e delle riserve la vostra auto si inchioderà di botto ed il gioco avrà termine.



Quando si vanno a giudicare i globi di corsa in 3D, si arriva sempre alla solita giustificazione del tipo "il C64 non riesce ad eguagliare abbastanza bene la grafica necessaria". Ci sono state diverse opinioni riguardo a questo concetto: basti ricordare Pitstop II, Super Cycle, Buggy Boy e, in un certo senso, anche Revs. L'originale da sala di Road Blasters aveva avuto successo per i suoi comandi fluidi, lo schema di gioco scorrevole e l'incessante ritmo di combattimento; la conversione non riascava praticamente a catturare nessuno di questi elementi, essendo rozza, lenta e difficile da gestire. La presentazione grafica è originale nella sua caratteristica (tra i livelli di difficoltà, tabelle dei punteggi, ecc.) ma manca di "atmosfera" — potrei citare tanti altri giochi di corse d'auto che giocherei più volentieri. Vi raccomando semplicemente di dargli un'occhiata prima di comprarlo, se vi è possibile.

PRESENTAZIONE 67%

La selezione del livello di difficoltà è piuttosto azzeccata, la difficoltà è decisa e le armi extra sono facilmente accessibili; l'aspetto globale è tuttavia mediocre.

GRAFICA 57%/76%

Sul C64 l'aggiornamento della visuale è lento facendo naufragare l'effetto prospettico tridimensionale. La qualità degli sprite va all'ottimo (frutto del giocatore) al "qual indistinto" (le auto avversarie). La scelta monocromatica salva lo Spectrum, anche se nelle curve c'è un po' di cuneo cromatico.

SONORO 47%/55%

Effetti sonori adeguati ma seccante musica di sottofondo. Sullo Spectrum 128K un bel ruggito dei motori ed un simpatico motivo di presentazione.

APPETIBILITÀ 73%/76%

Si riesce ad entrare abbastanza presto nello spirito del gioco, essendo una combinazione di corse e di combattimento.

LONGEVITÀ 65%/76%

50 piste da percorrere ma viete la cattiva conversione sul C64. Interessante può essere, Per gli Spectrumiani il discorso è molto più positivo.

GALEALE 61%/70%

Grafica della schermata di gioco è, ma manca di effetto a di presentazione. In fondo, si tratta di una mediocre conversione che riesce ad attirare a dispetto della sua misera immagine.

Vi ricordate Soy Hunter? Beh, guardatelo sotto una prospettiva tridimensionale ed avrete Road Blasters. Anche qui non manca il problema delle "ruote fisse", per cui si fa abbastanza presto a disimparare questo particolare, grazie all'azione frenetica del gioco: se la US Gold non è riuscita a trasportare sullo Spectrum il colore e la grafica spettacolare del coin-op (nessuno lo pretende, vero?) ha saputo però ricreare in modo soddisfacente l'atmosfera di combattimento e di velocità. Se Out Run vi è piaciuto, Road Blasters vi terrà inchiodati al vostro ZX ancora più tempo.

▼ Strade di fuoco, nell'ultima conversione "automobilistica" della US Gold... (vers. C64)



Il nuovo **GEOS™** 1.3 e le sue applicazioni

- Per C64 e C128 con istruzioni in italiano -

GEOS



GEOS 1.3 - L. 69.000

Comprende:
 desk Top: organizzazione e gestione di archivi
 disk Transfer: veloce caricatura di archivi
 geoPaint: potente composizione grafica
 geoWrite: elaboratore di testi basato sulle
 grafici, facile da usare
 Accessori della scrivania: orologio sveglia,
 calcolatrice, tastiera, altoparlanti di serie.

GEOWRITE WORK SHOP



L. 69.000 - Comprende:

GeoWrite 2.1™: Elaboratore di testi avanzato.
 geoMerge™: Programma di indicazione di gestione della corrispondenza.
 geoDraw™: Supporto delle stampanti LaserWrite™ Apple II.
 Text Grabber™: Strumento di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori.

PIÙ: Nuova deskTop™, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multimediali.

DESK PACK



SONO INCLUSI

geo Disk
 geo Merge

BERRYVILLE
Softworks

L. 69.000 - Comprende:

Graphics Grabber™: Per la copia di grafici e materiale didattico.
 Text Editor™: Per editare i simboli degli archivi di GEOS.
 Calculator™: Una segretaria per i vostri appuntamenti.
 Disk Jack™: Vi serve un fortissimo.
 geoDisk™: Uno schedario elettronico.
 geoMerge™: Per unire documenti in formati differenti.

Distribuito in Italia da: **LEADER Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

'16 BIT'... E OLTRE!!!

L'universo dei sedici bit è esplosi! No, un momento, cosa avete capito? In senso buono, dicevamo: fino a qualche tempo fa si parlava ancora di sfruttare a fondo le potenzialità delle due macchine "al 68000" — Amiga e Atari ST — e molte conversioni prodotte per entrambe ci avevano alquanto deluso da questo punto di vista. Poi, nel giro di qualche mese, ci siamo ritrovati letteralmente sommersi di software a sedici bit! Per fortuna avevamo già in cantiere la nuova, affascinante rivista

mozzare il fiato. Questo accade perché, come molti di voi sapranno, oltre a tutti i giochi prodotti esclusivamente per i computer a sedici bit oggi assistiamo ad una puntuale (e ben realizzata) conversione dei giochi che avevano fatto la loro comparsa solo sulle macchine a otto bit (provate a guardare le foto e ne avrete un'idea).

In queste due pagine vi anticiperemo qualcosa sul contenuto di TGM, ma di pagine ce ne sarebbero volute cento: infatti la nuova esplosione

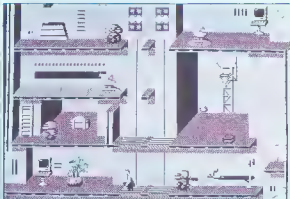


▲ No, non è un gioco da serie: è soltanto (!!!) uno screen della versione di *R-Type* sulle console PC ENGINE...

che avrebbe ospitato i giochi, la grafica e la musica di queste favolose macchine digitali: The Games Machine è solo al primo numero, ma già trabocca di immagini da

dell'universo digitale non interessa soltanto Amiga e Atari ST, perché all'orizzonte della 'galassia console' si profila un gigante (si fa per dire, è piccolissimo) giapponese

▼ Per farvi un'idea di cosa succede in sale-giochi...



▲ Anche i PC IBM e compatibili avranno, da ora in poi, i loro giochi "de sballo": ecco *Impossible Mission II* su PC IBM



▲ Perlando di conversioni da 8 a 16 bit: *Bionic Commandos* su Atari ST...

▼ ... e *Black Lampu* Amiga





▲ Ancora l'evoluzione da otto a sedici bit: Thundercats su Atari ST...



▲ Qualcosa di originale: Better Dead Than Alien su Atari ST, uno dei giochi più "amenettati" nella nostra redazione...



▲ Muggy Boy su Amiga



▲ La violenza a 16 bit: Aargh! sull'Amiga!

chiamato PC ENGINE, del quale troverete tutti i particolari proprio sul primo numero di TGM.

E poi, non dimentichiamoci che la rivoluzione grafico/suonora continua a ritmo inarrestabile anche nelle sale giochi: abbiamo visto degli arcade che... sarebbe troppo lungo raccontarne la bellezza.

Infine, una nuova minaccia oscura l'orizzonte dei sedici bit: è iniziata la produzione di giochi per l'Archimedes, e qui si parla di software a 32 BIT!

E in tutto questo marasma di videogiochi anche i personal cominciano ad avere la loro fella di gloria, i PC IBM e compatibili (come il diffuso Olivetti PC II) sono entrati a far parte del nostro club, e numerosi videogame di recente commercializzazione vengono rapidamente convertiti affinché funzionino su queste macchine considerate da sempre "serie". E probabilmente anche i personal "serif" potranno usufruire della nuova diavoleria che possiamo ormai considerare una realtà: il gioco al laser... ma anche di questo avremo modo di parlare su TGM.

Infine, dall'Inghilterra ci giunge voce di una rivalutazione dell'MSX II la Konami ha una nuova sede in Gran Bretagna, e sembra che il Giappone stia per invadere l'Europa (con le cartucce per MSX II, non militarmente!). Anche su questo fronte abbiamo visto cose da far girare la testa anche a chi — come noi — di videogiochi favolosi ne vede ormai tutti i giorni.

Fatte queste considerazioni, non possiamo che lasciar parlare le immagini, e in queste due pagine vi possiamo mostrare solo qualcosa (non le ultimissime novità: quelle le abbiamo conservate per The Games Machine!), in modo da stuzzicarvi l'appetito.

Buona visione!

*AH! ECCO DOVE
ERANO FINITI
i 16 BIT!*



STERLINO

Via Murri 75/a Bologna Tel 302896

STERLINO CLUB

Ipercentro di Megasoftware

SOFT-JOKEY LANDO

Konami

16
64
28

E AMIGA

COMMODORE

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

STERLINO NEWS

SERVIZIO NOVITA'

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per informazioni Tel 051 302896

EPYX

ACTIVISION

STAC...CATI DALLA MASSA!



Scrivi la tua Avventura Grafica con STAC (ST Adventure Creator), (non serve essere programmatori) ed inviala ad Atari Italia entro il 30/4/1989. Potresti realizzare il sogno di vedere pubblicato il tuo lavoro! Per ulteriori informazioni telefonare al N° 02/6134141.

SOFTWARE PER SERIE ST

SI9026 L'ARCA DI CAPITAN BLOOD	L. 53.500
SI9027 CHAMONIX CHALLENGE	L. 45.000
SI9028 TRAUMA	L. 49.000
SI9029 WATER SKY	L. 45.000
SI9025 ATARI PACK	L. 116.500
SI9030 FORMULA ONE	L. 34.900
SI9031 WINTER OLYMPIAD	
SI9032 SECONDS OUT	
SI9033 TETRIS	
SI9035 SPIDERTRONIC	L. 34.900
SI9034 EYE	L. 45.000
SI9036 WARLOCK'S QUEST	L. 34.900
SI9037 BOBO	L. 49.000
SI9038 SHUFFLEBOARD	L. 34.900
SI9039 WAR GAMES COLL.	L. 69.000
SI9040 STAC (ADV. CREATOR)	L. 79.000
SI9042 COLOR EMULATOR	L. 69.000
SI9043 BW EMULATOR	L. 69.000
SI9044 ACQUAMAN VS YELLOW SHADOW	L. 49.000

SOFTWARE PER SERIE XE SYSTEM

RX18010 SPEED ACE	
RX18015 ZYBEX	L. 9.900
RX18009 MICROVALUE III (PHANTOM REBOUND COUNTDOWN-SUNDAY GOLF)	L. 14.900
RX18006 GANGSTERVILLE	L. 25.000
RX18011 WINTER OLYMPIAD	
RX18012 SUPER SOCCER	
RX18013 MIRAX FORCE	L. 19.900
RX18016 NIGHTMARES	L. 19.900
RX18017 LITTLE DEVIL	
RX18018 DOUBLE PACK I (MAD JAX/PLANET ATTACK)	
RX18019 DOUBLE PACK II (SPACE WARPS/DREADNOUGHT)	L. 19.900

COME FARE:

- 1) L'Avventura realizzata con STAC deve essere assolutamente originale, cioè non rispecchiare contenuti di altre avventure pubblicate. Essa deve essere salvata su dischetto magnetico in formato "runnable", cioè in grado di partire senza il programma generatore.
 - 2) L'Avventura realizzata deve essere di tipo grafico. Le Avventure di solo testo pervenute potranno essere menzionate ma non parteciperanno alla fase finale.
 - 3) L'Avventura realizzata può occupare anche più di un dischetto, a seconda dell'occorrenza.
 - 4) All'interno della pagina iniziale di presentazione vi deve essere la scritta: Realizzato con ST Adventure Creator di Sean Ellis (per Incentive Software 1988).
 - 5) Unilateralmente ai dischetti con il vostro lavoro è obbligatorio allegare il foglio con il numero di serie, presente in tutte le confezioni originali di "STAC".
 - 6) I lavori devono pervenire entro e non oltre il 30/4/1989 a: ATARI ITALIA Spa - Via Bellini 21 - 20095 Cusano M. (MI)
 - 7) Il giudizio è insindacabile. La migliore avventura verrà pubblicata da una softwarehouse collegata ad Atari.
 - 8) La notizia con il nome del vincitore sarà pubblicata dalla stampa specializzata.
 - 9) I lavori partecipanti saranno resi su richiesta, allegando (L. 3.000 in francobolli).
- Per ulteriori informazioni telefonare ad Atari Italia: 02/6134141.

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/6 - Torino - **COMPUTER GAMER** - Via Carlo Alberto 38/E - Torino - **ALFX COMPUTER** Cas Farnica, 33/4 - Torino - **ASCHIARI GIANFRANCO** - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano - **BIT INFORMATICA** - Via V. Emanuele, 15/4 - C.so - BONA - Via Principe di Piemonte 4 - Orbassano - **GIUOCO EDUCATIVO** - Via Canale, 36 - Torino - **CPNTO GIUOCO DISTRIBUZIONE** - C.so Paschiera, 180 - Torino - **ELETRONICA** - Str. Torino, 15 - Verucchi - **GAPE** - C.so Vignola, 16 - Torino - **DE BUS** C.so Emanuele, 22 - Torino - **M.P.M.** - Via Langarè, 45 - Torino - **MY INFORMATICA** - C.so Giulio Cesare, 58 - Torino - **PAUL & CHOD VIDEOGAMES** - Via V. Emanuele, 52 - C.so - PUNTO BIT - C.so Linche, 26/E - Alba - **MAGNOLA** - Via Nicola Pagnola, 1 - Torino - **ROSSI COMPUTER** - C.so Nazario Sauro, 42 - C.so - **TALINO COMPUTER** - P.zza Carducci, 13 - Alessandria - **TALINO GIUSPPFF** - Via G. Fennesi, 37 - Livorno Ferraris VC - **ZANBURNI** - Via Torino, 18/9 - S. Antonio di Susa - Torino - **COMPUTER LIND** - Via D'Amico 66 - Torino - **SALOTTO MUSICALE** - F.d. TORINO - **MEROLA MARCO** - Via S. Rocco, 20 - Rosta di Chivasso - CN - **PALY GAMF** - Via Carlo Alberto, 55/E - Torino - **RUGIERO** - Via Oberdan, 1 - Pinerolo - **VERDE PROFESSIONAL** - Via Coltellini - Leini - **SALOTTO MUSICALE** - Via Garibaldi, 128 - GALLERIA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Biancamano, 74 - Monza - **BIT 64** - Via Italia - Monza - **COMPUTER LINK S.r.l.** - Via Melisoglio, 12 - Milano - **CLITE SENNA G.E.C.** snc - Via Caltich, 5 - Pavia - **DOMUS SOFT & HARDWARE** - Via Sacchini, 20 - Milano - **HEX ELECTRONICS** snc - Via J. Jannin 16 - Milano - **INFORMATICA MILANO 2000 s.r.l.** - Viale Strozzi, 16 - Brescia - **ITALTRONIC** (Centro Ass.) - Via Napoli 10/A - Milano - **LECCOBILI** e **FUMAGALLI** - Via Canali, 46 - Lecco - **MANTOVANI TRONICS** - Via C.so Pinedi 11 - Como - **SELECT di RANZANI** - P.le Gambiera, 9 - Milano - **SIGMA** snc - Via Canali, 25 - Milano - **TIN DINO** - Via Brosetta 1 Bergamo - **COMPUTER STUDIO** Mantova - **FOTO ANNA** Poggiosue - MR - **Costa Roma**, 12 - Lod - **PRISMA** - Via Buosa da Ovesto - Cremona - **SOFTSHOP JONGER** - Via Garzone 1, 5 - Treviglio - **PER GIUOCO** snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTRONMARKET snc - Via Monte, 16/R - Savona - **ABM COMPUTER s.r.l.** - P.zza De Farnese, 2/R - Genova - **ALFA SOFT** snc - Via Stivace, 4/R - Sampierdarena - **COMPUTER HOUSE** snc - Via Biancamano, 64 - Genova - **COMPUTER LIFE** snc - Via Trento Trieste 1 - Verbania - **COOP LIB. UNIVERSITARIA** - S.ta Ines, Noce - Genova - **ELETRONICA CARICAMENTO** - P.le de Varagone 7/8 - Sestri - **ELTRON** di Cesare Fabrazz - Via S. Barbomera, 7 - Spessa - **GAGROF LUIGI MUSICALE** - P.zza S. Lampedusa 53/55 - Genova - **NOXOR COMPUTER s.r.l.** - Piazza Alomando, 1/R - Genova - **PAULI ALIUNGA** snc - Via Mazzini 19 - Rapallo - **SOCK COMPUTER** snc - Via Pieve, 7/R - Seregn - **TOM MASSELLI WANDA** - Via Gramsci, 5/R - Genova - **UN FLOO** snc CRESP - Via Roma, 14/E - Sanremo

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - **CAPUTO R. di CAPUTO & C.** - S. Marco, 51/R - Venezia - **CASA DELLA RADIO** - Via Canali, 10 - Verona - **COMPUTER SHOP** - Via Redi - Trento - **COMPUTERFRILIE** - Via Battisti, 38 - Padova - **FERRASIA** snc - Via Canale 40 - S. Donà - **FERRARIN** snc - Via De Massen, 10 - Legnago - **HAREM** - Capov - Verona - **HS COMPUTER** - Via Cantarano, 63/E - Verona - **HOFFERT** snc - Viale Europa, 41 - Udine - **SIDE STRIFF** - Via S. O'Acquisto, 6 - Montebelluna - **ZUCATO s.r.l.** - C.so Pinello, 78 - Vicenza

TRENTINO

AL RISPARMIO di MODOLA - C.so Venezia, 138 - Rovereto - **CASAGRANDE PAOLO** - Via Battisti 13 - Bassiglio Pina - **ELECTRO AUFER** - Via Piane, 21 - Campo Tiresi - **ELECTRO RADIO HFNORICH** - Via Corse 106 - Merano - **ELECTROAPPEINER** snc - Via Principale 80 - Sleno - **ELETRON MATTIUCCHI** S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano - **ELETRONSHOC di GILMOZZI** - Via Sacca, 2 - Tesero - **ERICH KITCHENSCHER** - Via Portici, 31/3 - Merano - **FERRARI HI-FI** - Via Orsico, 2 - Bolzano - **LA DISCOTECA CENTRO HI-FI** - Via Tartarini, 48 - Rovereto - **MATTIUCCHI PRESTIGE** - Via Museo, 54 - Bolzano - **RADIO HAUS WEGER** - Via Pecher, 12 - Brunico (BZ) - **RADIO HARM ELECTRO** snc - Via Canale 70 - Brunico (BZ) - **RADIO MARKET di O'AMATO** - Via Roemer, 8 - Bolzano - **ZADRA MARIO** - Via Bena c.so 80 - Rovereto

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzurra, 5/R - Bologna - **COMPUTER FACILE** - Via Don Minzoni 40/B - Bologna - **BUSINESS POINT** - Via C. Major, 85 - Ferrara - **EASY COMPUTER** - Via Legnamago 60 - Rimini - **OGA INFORMATICA** - Via P. Varrazzani, 6 - Bologna - **ORSA MAGGIORI** - Piazza Mezzetti 10 - Modena - **TRIA ELETTRONICA** - Via Zaccaro, 23/A - Parma - **BYT CENTER** - Via Tarati, 184 - Ferrara - **ELEKTRON** - F.li Cortesi, 17 - Lugo (RA) - **HOME & PERSONAL** - P.lezza Mezzano, 1 - Forlì - **S.C. COMPUTER** - C.so S. P. - SPAZIO MUSICALE - Via Padernmontana, 2 - Taro - **TECNOCONSULTING** - Via Catalani, 3 - Parma - **BORSARI SARTI** - Via Fane, 7 - Bologna - **GOZZI GIOVANNI** - P.le Marzani, 5 - Bologna - **FURDELETTICA** - Via Mezzetti 3/A - Bologna - **FANABREGGI** - Via Castelletto, 1 - Modena - **MORINI FRANCO** - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia - **GIOVE S.r.l.** - Via Polesine, 365 - Cesena (FO) - **DE SMIDDI** - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma - **CHIARI s.r.l.** - Via Sforza, 48 - Rimini (FO) - **MARCO POLO** - Via Roma, 171 - Forlì - **CASIRINI NO** - Via Gramsci, 38 - Sorbolo (PR) - **ELECTRONICS** - Via S. Febbraro 10 - San Marino

TOSCANA

D/S snc - Via Cembano 90/92 - Pisa - **ELECTRONIC SHOP** - Via delle Madonna, 49 - Portofino - **FUTURA 2 s.r.l.** - Via Cimbano, 19 - Livorno - **GANAZZI GIUSPPFF** snc - Viale Adua, 42 - Pistoia - **TELEINFORMATICA TOSCANA** - Via Brennero, 36 - Firenze - **TUTTO COMPUTER s.r.l.** - Via Gramsci, 2/A - Grosseto - **ELETRONICA di BIFOLCHI GIORGANO** - Via di Graziano nel Corso 171 - Montepulciano (SI) - **IL COM**

PUTER - V.le Palermo 216 Lido di Cambrano (LU) - **NFWE V.M. COMPUTER** snc - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) - **PUCCHI SILVANO** - Via Cammeo, 84 - Pisa - **ZANNI & C. SAS** - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) - **IT-LAB s.r.l.** - Via Maiche B/A-E Pisa - **I.C.S. s.r.l.** - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Battolano, 17 - Roma - **A.P.C. s.r.l.** - Via Catalani 23 - Roma - **ABBEY RDN snc** - Via Sora, 5/7 - Roma - **ALFA LEASING s.r.l.** - Via Ilino, 16 - Roma - **ALL COMPUTER s.r.l.** - Via Calabri, 31 - Roma - **BANDIFRA s.r.l.** - Via Devoia 125 - Roma - **BUMBAICA ANTONIO** - Via Tagliamento, 57 - Roma - **CHERUBINI snc** - Via Tiburtina, 360 - Roma - **CIAMPI s.r.l.** - Via Vespasiana, 34 - Roma - **COMPUSHOP s.r.l.** - Via Nomentana, 266 - Roma - **COMPUTEL s.r.l.** - Via E. Roli, 33 - Roma - **COMPUTER FRIEND s.r.l.** - Via Ant. Romano, 3 - Roma - **COMPUTER PRODOTTI snc** - Via Verdi, 35 - Latina - **COMPUTRON SHOP** - Largo Farnese, 5 - Roma - **O'AMORE CRISTINA** - Via Principe Amedeo, 52 - Roma - **GATASOFT** - Via Oberdan, 3 - Latina - **DISITAL s.r.l.** - Via Poggio Moiano, 34 - Roma - **GRIS COMPUTER** 86 - Via Maughetta, 102 - Anzio - **LIFF COMPUTER s.r.l.** - Via Boland, 79 - Roma - **MASTER BIT snc** - Via De Romagnoli, 35 - Ostia - **MIGI WARE s.r.l.** - Via Penali, 101 - Roma - **O.S.E. S.p.A.** - Via Tuscolana, 455 - Roma - **OTICA BRUNO** - Via Regina Elena, 8 - C.so Vescochia - **RADIO NOVELLI** - Via Caduti Rospicci - Spaccato - **RADIO NOVELLI** - Via Collalto Sabazia, 7 - Roma - **RADIO NOVELLI** - Via Genesioleone, 240 - Roma - **RADIO NOVELLI** - Via Penarossa, 34 - Roma - **RADIO NOVELLI** - Via Lido, 68 - Roma - **SIGMA ITALIA S.p.A.** - P.zza Reg. Maughetta, 23/24 - Roma - **SONORA snc** - Via Saffi - Latina - **SYNDROM s.r.l.** - Via Falso Massimo, 32 - Roma - **CHOPIN snc** - Via Chopin 27 - 00144 Roma - **De Baldovino**, 41 - 00143 Roma

UMBRIA

COMPUTER MOIE - Via Trento Trieste 67 - Spoleto - **LIBRERIA LA FONTANA** - Corso Varesco, 22 - Perugia - **MICRODIT** - Via Fossoli, 24 - Perugia - **SERLUBINI** - Via G. Sestini, 22 - Bastia - **C.S.E.** - Via Garibaldi, 3 - Terni - **RAGNI RITA** - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide - **RASTELLI** - Via Bolognese 17 - Perugia - **SUPER ELETTRONICA** - Via Dei Leonzi, 3 - Terni

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Cella - S. Benedetto - **COMPUTER HOME** - Via Garibaldi, 102 - Fano - **PASSI HI-FI** - Via Trento Nuzi, 62 - Fano - **ISECAP snc** - Via Don Minzoni, 1 - Jesi - **SPAZIO MUSICALE** - Via Verdi, 24 - L. Ancone - **STEFANO NICOLA** - Via S. Caterina de Siena - Vasto

CAMPANIA

CARTOLIBERIA FUZZI - Capriano - **CENTRO COMPUTER F. GRAFICA** - Napoli - **COMPUTER CLUB** - Via degli Orti, 2 - Salerno - **FOTO OTTICA FIERO** - Viale Melillo, 11 - Benevento - **HPE INFORMATICA** - Napoli - **ORION INFORMATICA** - **TECNOBYTE** - Mangano

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - **DI MATTEDIELETRONICA** - Via Piacenza II - Barietto - **ELECTRO JOLLY** - Trento - Via De Cassia, 13 - Taranto - **EVERY WARE** - Viale Cammeo, 21 - Brindisi - **R.V.F. s.r.l.** - Corso Desideri, 95 - Bari - **TEA** - Via Regine Elena, 101 - Taranto - **VIDEO SYSTEM** - Piazza S. Angelo 13 - Manduria

SICILIA

AP ELETTRONICA snc - Via Noto, 36 - Palermo - **BIT ELETTRONICA** - Via Sireusa, 30/A - Palermo - **CASANO ANGELI & C.** - Viale Giosno, 24 - Trapani - **Immarco** - **FOTOSTUDIO BONAFFINI** - Via Buzzeo, 10 - Mezzanino - **LA CARTOTECNICA** snc - Corso Sicile 29 - S. Cataldo - **MANNELLA di BERTOLINI** - Via Mazzini, 33 - Agrigento

SARDEGNA

ATRE - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena - **AUDIO LINEA** - Viale Mameli, 60 - Sassari - **BAJARDO CARTOLIBERIA** - Viale Italia 16 - Sassari - **C.S.I.** - Via delle Poie, 12 - Carbonara - **CARAI PAOLO** - Via Bechelet, 9 - Arzachena - **DATA FLAUB** - Via R. Grazia 9 - Cagliari - **ERITTI LUIGI** - Via Verdi, 1 - Dargli - **FANELLI PAOLO** - Via Taragona, 22 - Alghero - **G.E. ELECTRONIC MARKET** - Via Palermo, 1 - Tempio - **IODA ELETTRONICA** - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres - **IL COMPUTER** - Via Sardegna, 73 - Oristano - **INFIL** - Via Peripetesi, 28 - Cagliari - **LOGOZZO TULLIO** - Via Regine Elena, 29 - Macomer - **PORRA snc** - Via Imponi, 10 - Tortolì (NU) - **RINA ANTELM** - Via Meneghini, 16 - La Maddalena - **SARBI di MANCA** - Via Montezzi, 12 - Nuoro - **SERRA RENZO** - Corso Umberto, 40 - Oristano - **SIFMA di HANZOET** - Via Acquedotto, 31 - Dittini - **TELESAIDA** - Via Roma, 62/H - Olbia

ATARI®

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanese (MI)
Tel. (02) 673441

IL GIGANTE DELL'INDUSTRIA DEI VIDEO GIOCHI PRESENTA PER IL TUO HOME COMPUTER...



CBM 64/128 • ATARI ST
SPECTRUM • AMIGA
AMSTRAD •



CBM 64/128 • ATARI ST
SPECTRUM • AMIGA
AMSTRAD •



CBM 64/128 •
SPECTRUM •
AMSTRAD •
ATARI ST • AMIGA



CBM 64/128 •
SPECTRUM •
AMSTRAD •
ATARI ST • AMIGA

CAPCOM™

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

U.S. GOLD (ITALIA) VIA MAZZINA 15 21020 CASCIAGO VA 33 22 12255